ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 84 ΜΑΪΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CITY OF LOST CHILDREN

ΑΠΟΛΑΥΣΗ ΤΩΝ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ!



THEME HOSPITAL



KKND



DRAGONLORE 2



SCORCHER



ΘΕΜΑ: NETSCAPE COMMUNICATOR 4.0

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΧΙΛΙΕΤΙΑΣ

ΓΝΩΡΙΣΤΕ τις εξελίξεις της επιστήμης και της τεχνολογίας.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ τα μυστικά του γνωστού - άγνωστου κόσμου μας.

"ΟΔΗΓΗΘΕΙΤΕ" στη νέα χιλιετία.



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
Κερδίστε μία μηχανή ηλεκτροφωτογράφησης Kirlian

ΔΩΡΟ ΑΦΙΣΑ ΤΟΥ HALE-BOPP

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΪΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ KIRLIAN: Η ηλεκτροφωτογράφηση αποτυπώνει τη συναισθηματική και βιολογική κατάσταση των έμβιων όντων και όχι μόνο.

ΑΠΟΓΟΝΟΙ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ: Τα έθιμα και οι παραδόσεις της φυλής των Καλάς, στα βάθη της Ασίας, αποκαλύπτουν την ελληνική καταγωγή τους.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ: Ο πρώτος διεθνής διαστημικός σταθμός θα επιτρέψει την πραγματοποίηση σημαντικών ερευνών σε διάφορους τομείς της επιστήμης.

ΗΛΕΚΤΡΙΚΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ: Το μέλλον της αυτοκίνησης βρίσκεται στον ηλεκτρισμό.

ΤΑ ΓΟΝΙΔΙΑ "ΜΙΛΑΝΕ": Η διαγνωστική γενετική αποκαλύπτει την προδιάθεση εκδήλωσης σοβαρών ασθενειών στον άνθρωπο.

ΕΥΡΩΠΗ - ΕΝΑΣ "ΖΩΝΤΑΝΟΣ" ΔΟΡΥΦΟΡΟΣ: Η πρόσφατη ανακάλυψη πάγου στην επιφάνεια του δορυφόρου του Δία ενισχύει τη θεωρία ύπαρξης ζωής σε αυτόν.

και ακόμα... πολλά άλλα θέματα που θα σας καθηλώσουν!

EDITORIAL

Μη μου πείτε ότι δεν παραξενευτήκατε από την -τουλάχιστον- αξιοπερίεργη αλλά και πρωτοφανή για τα ελληνικά δεδομένα συσκευασία του PC Master που κρατάτε στα χέρια σας, γιατί δεν θα σας πιστέψω. Οπως θα δείτε, ανάλογες με το εξωτερικό εκπλήξεις υπάρχουν και στο εσωτερικό. Απ' έξω εμφάνιση, από μέσα άνεση, που λένε. Ξεφυλίστε λίγο το τεύχος και θα καταλάβετε τι εννοώ. Εκτός από τους, κλασικούς πια, διαγωνισμούς, υπάρχει μια προσφορά προϊόντος για πρώτη φορά στο PC Master, πληροφορίες και δωράκια για το κινηματογραφικό μας happening, καθώς και μια αφισούλα για να μας θυμάστε τις ζεστές ημέρες (πού 'ν' τες;) του καλοκαιριού που έρχεται - γιατί άνοιξη αποκλείεται να δούμε, έχω απογοητευθεί πια.

Ας προχωρήσουμε όμως και λίγο στην ουσία του θέματος, ξεκινώντας από -πού αλλού;- τα adventure games. Ανάμεσα στις παραγωγές που ξεχωρίζουν αυτόν το μήνα είναι το The City of Lost Children, ένα ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό παιχνίδι, και το Qin, το οποίο θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε "εκπαιδευτικό", καθώς οι λύσεις των γρίφων του εξαρτώνται εν πολλοίς από τη γνώση της κινεζικής ιστορίας - μια γνώση, βέβαια, την οποία παρέχει το παιχνίδι on-line.

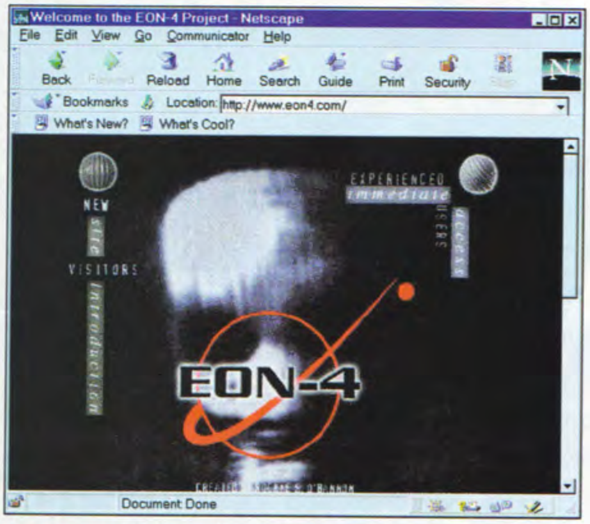
Στα σοβαρότερα actions του τεύχους φιγουράρει το αναμενόμενο CyberGladiators της Sierra, ενώ στο χώρο των strategy το KKND. Είμαι περίεργος να δω πώς θα τα πάει η θρυλική αυτή adventure-ο-εταιρία στο χώρο της δράσης. A propo, αν εσείς ακούγατε ότι ένα παιχνίδι λέγεται "Krash Kill 'N' Destroy" (KKND), σε ποια κατηγορία παιχνιδιών θα το εντάσσατε; Προσωπικά, από το άκουσμα και μόνο του τίτλου του, το είχα κατατάξει στα DOOM-clones, γι' αυτό και το περίμενα εναγωνίως. Φρούδες αποδείχθηκαν όμως οι ελπίδες μου, καθώς το KKND είναι ένα καθαρόαιμο strategy...

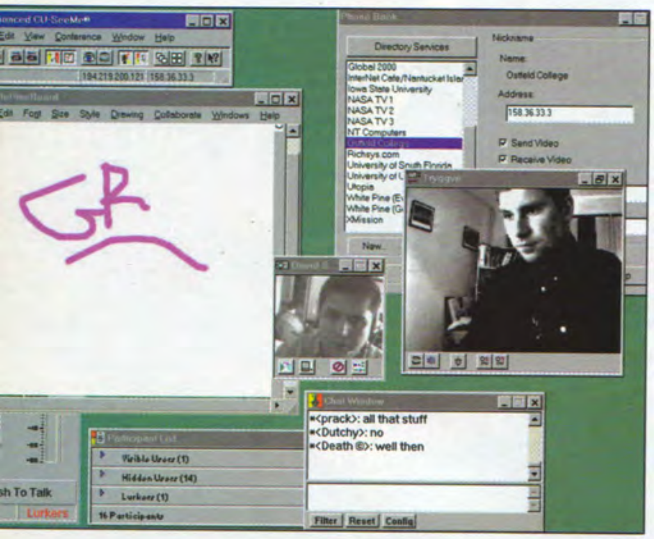
Παραφλυάρησα, όμως, μου φαίνεται. Απολαύστε το τελευταίο "χειμωνιάτικο" PC Master και θα τα ξαναπούμε το καλοκαίρι!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΑΪΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: cpress@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Εύη Μποζά
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Θ. Αργιαδίτης, Λ. Ανδρεάδου, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Studio Ελευθεράκη **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα,
MARKETING: Μαρία Τσαμπλάκου, Μπέσσυ Κωνσταντινέα, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Ι. Κάργιαννης, Γ. Λαζαρίδης, Π. Βεντούρας, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Ι. Γ. Δραγούνης & Υιοί, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



86 THE CITY OF LOST CHILDREN
Το Special Review αυτού του τεύχους. Ενα ατμοσφαιρικό adventure, βασισμένο σε κινηματογραφική ταινία, που εντυπωσίασε τον "μετρ" του είδους Αντρέα Τσουρινάκη.



110 CYBERGLADIATORS
Ενα φοβερό fighting game, που συγκαταλέγεται στις καλύτερες παραγωγές του είδους για PC.



102 SCORCHER
Ζήστε τη μοναδική γοητεία ενός συναρπαστικού και πρωτότυπου racing game που εκτυλίσσεται σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον.

REFLECTION FAX VIEW

Η μικρότερη μηχανή fax στο τσεπάκι σας



Το Fax View, μια νέα και εντυπωσιακή μηχανή fax, έρχεται να διεκδικήσει μια θέση στην τσάντα μας, δίπλα στο κινητό τηλέφωνο, το organizer, το φορητό υπολογιστή και όλα εκείνα τα ηλεκτρονικά "διαμάντια" που υπόσχονται να κάνουν την εν κινήσει ζωή μας πιο παραγωγική. Η μεγέθους τσέπης συσκευή της Reflection Technologies σας επιτρέπει να λάβετε, να στείλετε και να διαχειριστείτε μηνύματα fax μέσω κάποιας τηλεφωνικής σύνδεσης (ασύρματης ή ενσύρματης) και της μικροσκοπικής δίχρωμης οθόνης μιας ίντσας που διαθέτει. Εκεί μπορείτε να διαβάσετε ένα μήνυμα ή να συνθέσετε ένα νέο προς αποστολή, ενώ εύχρηστα menus υποστηρίζουν τις βασικότερες λειτουργίες. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τη Reflection Technologies στο τηλέφωνο 001 617 890 5905.

VIVITAR MPP-2i

Τα "μάτια" του υπολογιστή σας



Οι περισσότεροι χρήστες του Δικτύου γνωρίζουν την κάμερα QuickCam της Connectix λόγω της ευκολίας στη χρήση της και των μοναδικών δυνατοτήτων που προσφέρει. Οπως συμβαίνει με κάθε επιτυχημένο προϊόν δεν ήταν λίγες οι εταιρίες που έσπευσαν να διεκδικήσουν μερίδιο από τα κέρδη της Connectix, παρουσιάζοντας τις δικές τους λύσεις για φθηνό και προσιτό σε όλους videoconferencing. Μία από αυτές, συγκεκριμένα η Vivitar, δεν δίστασε να κατασκευάσει ένα μοντέλο με ελάχιστες διαφορές από την QuickCam. Πράγματι οι δύο κάμερες διαφέρουν ελάχιστα τόσο στο design όσο και στη λειτουργία. Μόνες εμφανείς διαφορές είναι το λογότυπο της αμερικανικής εταιρίας στο μπροστινό μέρος της βάσης και το πλαστικό καπάκι που κινείται για να προστατέψει το φακό, όταν αυτός δεν χρησιμοποιείται. Η MPP-2i συνδέεται στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή και σας επιτρέπει να στείλετε ακολουθίες video, μέσω του Internet, βασιζόμενοι σε ειδικά για το σκοπό αυτόν προγράμματα, όπως το δημοφιλές CU-SeeMe, που δεν περιέχονται στη συσκευασία της. Ετσι είστε σε θέση να πραγματοποιήσετε συνομιλίες με τη συμμετοχή εικόνας με άτομα από κάθε γωνιά της γης, ενώ παράλληλα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την MPP-2i τοπικά, σαν μία οποιαδήποτε κάμερα. Η τιμή διάθεσής της κυμαίνεται στις 100.000 δραχμές, ενώ έχει ήδη κάνει την εμφάνισή της στην ευρωπαϊκή αγορά. Για να μην ξαναβγείτε ποτέ ραντεβού στα τυφλά!

SPECTRAVIDEO INTERNET PHONE

Για τους δέσμιους του ακουστικού

Εδώ και πολύ καιρό, χιλιάδες χρήστες του Internet, από κάθε γωνιά της γης, συνομιλούν μεταξύ τους μέσω των γραμμών του Δικτύου και κάνοντας χρήση ειδικών προγραμμάτων. Για να πραγματοποιηθεί η επικοινωνία ο χρήστης πρέπει να διαθέτει, εκτός από τη νεότερη έκδοση κάποιου από τα εν λόγω πακέτα, έναν υπολογιστή εξοπλισμένο με κάρτα ήχου, μικρόφωνο και ηχεία. Τα δύο τελευταία φιλοδοξεί να αντικαταστήσει το Internet Phone της Spectravideo. Χωρίς να είναι κανένα τεχνολογικό θαύμα, το συγκεκριμένο προϊόν κοστίζει 15.000 δραχμές, τιμή αρκετά υψηλή για αυτά που προσφέρει, αφού δεν είναι τίποτε άλλο από ένα σύστημα μικροφώνου και μεγαφώνου σε σχήμα ακουστικού. Εξαρτάται βέβαια από το πόσο έχετε συνηθίσει το τηλέφωνό σας. Ναι... παρακαλώ Internet εκεί;





SONY PRD-650

Δύο σε ένα και στα CDs

Νομίζατε ότι μόνο ο "διάσημος κομμωτής" έχει το δικαίωμα να παρουσιάσει ένα "δύο σε ένα" προϊόν; Ε, λοιπόν, την άποψη αυτή δεν φαίνεται να συμμερίζεται η Sony, η οποία κυκλοφόρησε έναν νέο φορητό player που συνδυάζει CD-Player και εξαπλής ταχύτητας CD-ROM drive σε μία κομψή όσο και λειτουργική συσκευή. Το μοντέλο με κωδική ονομασία PRD-650 μπορεί να αξιοποιηθεί από το χρήστη ως ένα κοινό Discman για την αναπαραγωγή μουσικών CDs ή να συνδεθεί με κάποιο notebook, μέσω της PCMCIA θύρας του τελευταίου, προσδίδοντάς του αξιοπρεπή -τουλάχιστον- multimedia χαρακτηριστικά. Στη συσκευασία του εν λόγω προϊόντος περιλαμβάνεται ένα ζευγάρι ακουστικά, μία PCMCIA SCSI κάρτα, δισκέτα με τους απαραίτητους drivers, ένας μετασχηματιστής, επαναφορτιζόμενες μπαταρίες ιόντων λιθίου και μια ειδική θήκη για αλκαλικές μπαταρίες. Η τιμή του PRD-650 είναι λίγο υψηλή, αφού αναμένεται να κυμανθεί στις 160.000 δραχμές. Για περισσότερες λεπτομέρειες μπορείτε να συνδεθείτε με το Web site της Sony στη διεύθυνση: http://www.sony.com.

PHILIPS BRILLIANCE 4500AX

Πόσο "αδύνατη" μπορεί να είναι μια οθόνη;

Ολα δείχνουν πως ο καιρός που οι οθόνες CRT καταλάμβαναν πολύτιμο χώρο στο γραφείο μας έχει πια περάσει. Στη θέση τους παρουσιάζονται σήμερα διάφορα μοντέλα TFT LCDs, τα οποία δεν ξεπερνούν σε πάχος τα 10 εκατοστά. Το Brilliance 4500AX της Philips είναι από τα πρώτα που έφθασαν στη χώρα μας. Πρόκειται για ένα display διαγώνιας διάστασης 14.5 ιντσών, μήκος που εξασφαλίζει ωφέλιμο ορατό πλαίσιο κατά μία ίντσα μεγαλύτερο από τις συνήθεις 15άρες CRT οθόνες. Η προτεινόμενη ανάλυση λειτουργίας της είναι αυτή των 1024x768 pixels με βάθος χρώματος 18bit και συχνότητα 70Hz. Επιπλέον, επί της βάσης του 4500AX θα βρείτε ένα ικανοποιητικών επιδόσεων ζεύγος ηχείων. Αυτό όμως που κάνει την Brilliance 4500AX να ξεχωρίζει είναι το μοναδικό design της. Με πάχος λίγο μεγαλύτερο από τα 6 εκατοστά στο ύψος της οθόνης και 15 εκατοστά στη βάση, δεν απελευθερώνει μόνο πολύτιμο χώρο στο γραφείο σας, αλλά προκαλεί το θαυμασμό με την πρώτη ματιά. Οσο για την τιμή της, ξεπερνά το ένα εκατομμύριο δραχμές, αλλά αναμένεται να μειωθεί μέσα στο έτος. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τη Philips Hellas στο τηλέφωνο 4894911.



VIRTUAL i-O VPC i-GLASSES

Πολύ καλό για να είναι... αληθινό

Η εικονική πραγματικότητα φθάνει στο κατώφλι σας με τη συσκευή i-glasses της Virtual i-O, ένα από τα πρώτα μοντέλα head mounted displays που έκαναν την εμφάνισή τους στη χώρα μας. Στο πακέτο της Virtual i-O θα βρείτε την κυρίως συσκευή με τους φακούς-οθόνες, οι οποίοι προσφέρουν εικόνα παρόμοια με αυτήν μιας τηλεόρασης 80 ιντσών, ενώ εστιάζουν σε απόσταση περίπου τριών μέτρων, καθώς και ένα ζευγάρι ηχείων, τα οποία προσαρμόζονται εύκολα μέσω ενός μηχανισμού στη θέση των αυτιών σας. Επίσης, περιέχεται ένα ειδικό εξάρτημα, ονόματι Head Tracker, που έχει τη δυνατότητα να ελέγχει την κίνηση του κεφαλιού σας σε τρεις διαφορετικές κατευθύνσεις και να δίνει εντολές για κατάλληλη αλλαγή της προβαλλόμενης εικόνας, ανάλογα με το πού κοιτάτε. Επιπλέον θα βρείτε όλα τα απαραίτητα καλώδια και περιφερειακά για σύνδεση του VPC με προσωπικό υπολογιστή ή κάποια συσκευή video και δύο μετασχηματιστές. Το εγχειρίδιο χρήσης είναι ιδιαίτερα κατατοπιστικό, ενώ το συνοδευτικό CD-ROM περιέχει αρκετά εντυπωσιακά demos. Πολλά νέα παιχνίδια, όπως το δημοφιλές Doom και το νεότερο EF 2000, υποστηρίζουν τα i-glasses, ενώ ο συγκεκριμένος κατάλογος εμπλουτίζεται διαρκώς. Η εικονική πραγματικότητα είναι εδώ και περιμένει να σας επισκεφθεί αντί του ποσού των 165.000 δραχμών συν Φ.Π.Α. που απαιτούνται για την απόκτηση του προϊόντος. Ευχαριστούμε το Multimedia Center (7251785) που μας διέθεσε τα i-glasses.



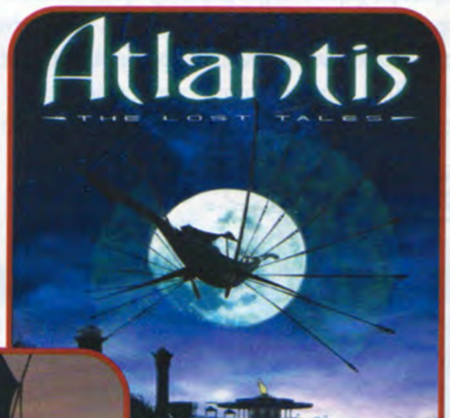
Και αυτόν το μήνα το CD-ROM του "PC Master" φιλοδοξεί να σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά, καθώς το πλούσιο περιεχόμενό του κρύβει πολλές εκπλήξεις. Σημαντικότερες από αυτές το εκπληκτικό demo του Atlantis- The Lost Tales, που σίγουρα θα σας αφήσει άφωνους, αλλά και η παρουσίαση του "Movies and Fun", της προσφοράς του περιοδικού μας για την οποία θα διαβάσετε αναλυτικότερα σε άλλες σελίδες, με αρκετά video clips.

DEMOS



ATLANTIS: The Lost Tales

Με ένα φανταστικό adventure ξεκινάμε την περιήγησή μας στα demos του CD-ROM αυτού του μήνα. Είναι αλήθεια πως η Cryo έχει κατ' επανάληψη αποδείξει πως μπορεί να βρίσκεται στην πρωτοπορία, στο Atlantis όμως δείχνει να ξεπερνά τον εαυτό της. Πέρα από το σενάριο που εκτυλίσσεται στη χαμένη Ατλαντίδα, έναν κόσμο προσφιλή για κάθε adventurer που σέβεται τον εαυτό του, με τον ήρωα της περιπέτειας να προσπαθεί να επιλύσει ένα μυστήριο που εκτυλίσσεται στις πέντε ηπείρους, η τεχνολογία που ενσωματώνει το παιχνίδι είναι το "κάτι άλλο": Χρησιμοποιώντας το OMNI-3D, το Atlantis παρέχει στο χρήστη μια πανοραμική άποψη 360 μοιρών σε πρώτο πρόσωπο για κάθε οθόνη, πλήρη δηλαδή virtual screens που μπορούν να περιστραφούν με εκπληκτική ταχύτητα και ομαλότητα προς κάθε κατεύθυνση (και μιλάμε πάντοτε για full-screen 3D graphics και υψηλή ανάλυση!). Στα ίδια επίπεδα κυμαίνεται και ο ήχος, που είναι 3D stereo, με original soundtrack και full sound effects. Για να τρέξετε το demo, θα χρειαστείτε Pentium 90 MHz, 8MB RAM, 4x CD-ROM drive, SVGA με 1 MB video RAM και SoundBlaster. Περισσότερα στη στήλη Adventure Update του Αντρέα Τσουρινάκη, ο οποίος ξετρελάθηκε μόλις είδε τις πρώτες οθόνες του Atlantis...





THE CITY OF LOST CHILDREN

Το Special Review αυτού του μήνα κοσμεί και το CD-ROM μας. 100 δωμάτια για εξερεύνηση, περισσότεροι από 50 real-time animated 3D χαρακτήρες και ένα πρωτότυπο σενάριο εγγυώνται αρκετές ώρες παιχνιδιού στο εξαιρετικά ενδιαφέρον αυτό adventure. Για το σχεδιασμό του, μάλιστα, συνεργάστηκε και ένα από τα μεγαλύτερα ταλέντα του σύγχρονου κινηματογράφου, ο Marc Caro, σεναριογράφος του Delicatessen αλλά και της ομώνυμης με το παιχνίδι ταινίας που αναμένεται να βγει σύντομα στις αίθουσες.



KKND



Ακόμα ένα παιχνίδι για το οποίο μπορείτε να διαβάσετε αναλυτική παρουσίαση στο ένα από τα δύο Strategy Reviews αυτού του μήνα. Σκοπός σας με δυο λόγια είναι να βρείτε πετρέλαιο, να το επεξεργαστείτε προκειμένου να αυξήσετε τα resources σας και, τέλος, να ξοδέψετε κατάλληλα τα resources αυτά ώστε να παραγάγετε περισσότερες και πληρέστερες μονάδες. Στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, εκτός από τη Single-Player mode έχετε ακόμα τη δυνατότητα (μέσω της αντίστοιχης επιλογής στο Main Menu), να παίξετε σε multiplayer περιβάλλον, είτε μέσω modem ή σειριακού καλωδίου (2 παίκτες) είτε μέσω δικτύου IPX (2-6 παίκτες).

Ας δούμε εν συντομία τα κυριότερα controls του KKND:

1. Αριστερό mouse button

Επιλογή: Κάντε κλικ σε ένα unit ή click'n'-drag σε μια ομάδα από units, οπότε σχηματίζεται ένα selection box.



Κατάσταση: Κάντε κλικ σε ένα τίριο/άτομο/όχημα/ζώο για να αποκαλυφθεί η status bar του. Αυτή δείχνει την υγεία και, ανάλογα με το τι έχουμε επιλέξει, μας πληροφορεί ακόμα για το Tech level, τον αριθμό των αμυνομένων, το ποσοστό πετρελαίου που περιέχεται κ.λπ.

Κίνηση: Μετά την επιλογή unit ή ομάδας, κάντε κλικ σε ένα σημείο, ώστε το unit ή η ομάδα να μεταφερθούν αμέσως εκεί.

Επίθεση: Μετά την επιλογή unit ή ομάδας, κάντε κλικ σε έναν αντίπαλο, unit ή κτίριο, προκειμένου να του επιτεθείτε.

2. Δεξί mouse button

Fast Scroll: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και μετακινήστε τον κέρσορα για να σκρολάρετε γρήγορα στην playing area.

Deselect: Κάντε κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse για να ακυρώσετε μια επιλογή.

3. Πληκτρολόγιο

A: Σχηματισμός συμμαχίας (Network play).

Ctrl+1 μέχρι Ctrl+0: Συνδέει ένα unit ή μία ομάδα στο συγκεκριμένο συνδυασμό πλήκτρων.

1 μέχρι 0: Επιλέγει το unit ή την ομάδα που έχει καθοριστεί με βάση τον προηγούμενο συνδυασμό.



SHAREWARE GAMES

BOMB SQUAD	Παραλλαγή του Master Mind.
CELL WAR	Mind game.
CONFOUND	Παιχνίδι δράσης.
DOMINATE	Παιχνίδι λογικής με όμορφα γραφικά.
KISMET	Παιχνίδι ζαριών.
KYE	Action game για Windows.
LOOPZ:	Εθιστικό παιχνίδι λογικής.
MICROSOFT PACMAN 95	Pacman από τη Microsoft.
PENSATES	Strategy game για Windows.
REVERSI	Μεταφορά του ομώνυμου επιτραπέζιου παιχνιδιού.
SEA BATTLE	Η γνωστή μας ναυμαχία.
SQUEEZE PLAY	Action game.
STELLAR EXPLORER	Παιχνίδι στρατηγικής.
WARHEADS	Κλασικό shoot'em up.
WINRISK	Το γνωστό παιχνίδι στρατηγικής για Windows.
WORMW	Action game για Windows.

MDK



Ενα φουτουριστικό action game, με εκπληκτικά γραφικά, που σίγουρα προσδίδει έναν αέρα ανανέωσης στο είδος. Για να τρέξετε το demo, θα χρειαστείτε έναν Pentium/90 MHz ή ανώτερο, 16 MB μνήμης, SVGA κάρτα γραφικών και SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου. Το παιχνίδι δεν διαθέτει αποκλειστικά και μόνο δράση, αλλά χρειάζεται να πάρετε, από την αρχή κιόλας, κάποιες "έξυπνες" αποφάσεις προκειμένου να προχωρήσετε στις πίστες του. Συχνά θα πρέπει να μπαίνετε σε "sniper mode", προκειμένου να σκοπεύετε με ακρίβεια τους εχθρούς σας ή να κάνετε κάποια άλλη ενέργεια που απαιτεί προσεκτική παρατήρηση ή zoom. Ας δούμε όμως τα σημαντικότερα controls του MDK:

Arrow Keys: Μετακινείστε προς την αντίστοιχη κατεύθυνση και ελέγχετε τη σκόπευση στο sniper mode.

Space Bar: Toggle sniper mode in/out.

A/Z: Σε normal mode, κοιτάζετε πάνω/κάτω. Σε sniper mode αυξάνετε/μειώνετε το επίπεδο zoom.

Ctrl: Πυροβολείτε με το όπλο που έχετε επιλέξει.

Alt - Jump: Πατώντας το δεύτερη φορά ανοίγει το αλεξίπτωτο.

Enter: Χρησιμοποιείτε ή ενεργοποιείτε το pickup που έχετε επιλέξει.

0-9: Επιλέγετε pickup.

[και]: Εμφανίζετε διαδοχικά στην οθόνη τα pickups και τα πυρομαχικά σας.

Shift: Turbo Speed.

Caps Lock: Turbo Speed συνέχεια όσο είναι πατημένο το πλήκτρο.

X: Σε συνδυασμό με τα left και right arrow keys, κινεί τον ήρωα αντίστοιχα προς τα πλάγια.

F1: Help.

F11: Προσαρμογή φωτεινότητας.

F12: Options screen.

OUTLAWS

Το καινούριο παιχνίδι της LucasArts είναι ένα action adventure που εκτυλίσσεται στην Αγρια Δύση, περιέχοντας πολλές cutscenes, 3-D environments καθώς και ένα original CD-digital soundtrack. Παίρνετε το ρόλο του πρώην σερίφη James Anderson και αποστολή σας είναι η ανεύρεση της κόρης σας, η οποία έχει πέσει θύμα απαγωγής. Για να τρέξετε το demo θα χρειαστείτε Pentium/60 MHz ή ταχύτερο, Windows 95, 16 MB RAM και 16-bit sound card. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας στο παιχνίδι, τα Good, Bad και Ugly (όπου δύο εύστοχοι πυροβολισμοί από τους εχθρούς σας θα αρκούν για να σας στείλουν στον άλλο κόσμο, ενώ θα είναι πιο δύσκολο να ανακαλύπτετε τα διάφορα power ups).



UTILITIES

D/NOISE	Αφαιρεί τους θορύβους από Audio αρχεία.
HYPERTERMINAL 3.0	Η νέα έκδοση του Hyperterminal για Windows 95.
ICON CLOCK	Ψηφιακό ρολόι και ξυπνητήρι για τα Windows 95.
MCAFEE VIRUSCAN 3.0	Η νέα έκδοση του Viruscan για Windows NT και DOS. Συμπεριλαμβάνεται και το V-Shield 3.0.
MICROANGELO 2.1	Icon editor για τα Windows 95.
MINICALC	Calculator για το tray των Windows 95.
MICROSOFT NETMEETING 2.0	Πρόγραμμα δημιουργίας τηλεδιασκέψεων στο Internet.
NETSCAPE COMMUNICATOR PROFESSIONAL EDITION 4.0	Η Preview Release 2 της "επαγγελματικής" έκδοσης του Communicator.
NETTOOB 3.1	Player για αρχεία MPEG, AVI και MOV.
PEGASUS MAIL	Ο γνωστός mailer σε 16-bit και 32-bit έκδοση.
WIN DATES 2.01	Πρόγραμμα υπενθύμισης διακοπών/εορτών/γεγονότων.
WS FTP LE 4.12	Ενας από τους καλύτερους FTP clients.

THEME HOSPITAL



Ακόμα ένα παιχνίδι που θα συναντήσετε σε review αυτού του τεύχους. Η καινούρια δημιουργία της Bullfrog, βαδίζοντας στα χνάρια του περίφημου Theme Park, στοχεύει και πάλι να αποτελέσει μια ευχάριστη, διασκεδαστική και άκρως ψυχαγωγική ανάπαυλα ανάμεσα στους επιβλητικούς δράκους, τα αποτρόπαια τέρατα και τους ανελέητους εξολοθρευτές που συχνά μονοπωλούν το ενδιαφέρον μας στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια.

Στρατηγική, αλλά πάνω από όλα χιούμορ, φαίνεται πως είναι το σύνθημα της Bullfrog, που αυτήν τη φορά χρησιμοποιεί απίθανους γιατρούς και κλινικές στις οποίες μπορούν να συμβούν όλα τα τρελά του κόσμου, προκειμένου να φτιάξει ένα παιχνίδι που, ίσως δεν γραφτεί με χρυσά γράμματα στις σελίδες της ιστορίας των computer games, αλλά θα σας κάνει σίγουρα να γελάσετε με την ψυχή σας. Το demo περιλαμβάνει και in-built tutorial για να σας βοηθήσει να μπείτε γρήγορα στο πνεύμα του Theme Hospital, ενώ χρειάζεται για να λειτουργήσει επεξεργαστή 486DX2/66, 8 MB μνήμης, 2x CD-ROM και, πάνω απ' όλα, gamers με αναπτυγμένη την αίσθηση του χιούμορ.

POD

Πρόκειται για ένα από τα πρώτα παιχνίδια που εκμεταλλεύονται τους νέους MMX επεξεργαστές της Intel. Το σύνθημα του POD είναι "get in the race or die", οπότε μάλλον είναι περιττό να σας εξηγήσουμε για τι είδος παιχνιδιού πρόκειται. Θα απολαύσετε και με το παραπάνω τα 3-D environments που ενσωματώνει, ενώ στην πλήρη έκδοσή του το παιχνίδι θα υποστηρίζει network και Internet play για μέχρι και οκτώ παίκτες. Συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM και η version για μη MMX επεξεργαστές, αν όμως ανήκετε στους τυχερούς κατόχους της σύγχρονης τεχνολογίας, τότε θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε την ατμόσφαιρα του POD σε όλο της το μεγαλείο.



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΣΗΜΑΤΑ ΤΡΟΧΑΙΑΣ **Ευχάριστη εκμάθηση των σημάτων της τροχαίας *(Φραγκίσκος Πιέρρος).***

TANIS **Ενα όμορφο graphic adventure *(Φραγκίσκος Πιέρρος).***

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 1.0 **Πρόγραμμα τηλεφωνικού καταλόγου για Windows *(Γιώργος Αδαμόπουλος).***

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

SHIVERS 2 - Harvest of Souls

Το demo του δεύτερου μέρους του περίφημου Shivers της Sierra On-Line, που αναμενόταν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον από τους gamers, επιτέλους κατέφθασε και σας το παρουσιάζουμε στο CD-ROM αυτού του τεύχους. Για να το τρέξετε ικανοποιητικά η εταιρία συνιστά Pentium με 16MB RAM, Windows 95 και CD-ROM 4x, αν και τα minimum requirements είναι 486/66, 12MB RAM, Windows 3.1, SVGA, 2x CD-ROM και κάρτα ήχου. Η τεχνική των panoramic views που, όπως είδαμε, συνάντησε το αποκορύφωμά της στο Atlantis, υπάρχει και εδώ, με πανοραμικές όψεις 360 μοιρών που δεν μπορούν όμως σε καμία περίπτωση να συγκριθούν με το υπερθέαμα του παιχνιδιού της Cryo. Η υιοθέτηση πάντως αυτής της τεχνικής, για την οποία το PC MASTER είχε αναλυτικό αφιέρωμα στο τεύχος Μαρτίου '97 ("Virtual Reality με εικόνες"), σίγουρα μας επιφυλάσσει πολλές ακόμα ευχάριστες εκπλήξεις στο μέλλον, αφού ο ρεαλισμός των γραφικών είναι όντως απίστευτος.





PATCHES

- AIR WARRIOR II
- CHESSMASTER 5000
- DIABLO 1.03
- INTERSTATE '76
- LIGHTHOUSE

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κα-

SCARAB

Ενα γρήγορο, εθιστικό και με ιδιαίτερα ομαλή κίνηση action game, σίγουρα είναι πάντοτε ευπρόσδεκτο. Η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει περισσότερα από 90 λεπτά original soundtrack, 7 διαφορετικές πόλεις-πεδία μάχης, περισσότερες από 100 αποστολές και 40 όπλα που ανήκουν σε 5 weapons levels. Στο demo μπορείτε να παίξετε και multiplayer game στο οποίο όμως υποστηρίζονται μόνο 2 παίκτες (το αντίστοιχο όριο για την πλήρη έκδοση είναι 6), ενώ οι τύποι συνδέσεων από τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε είναι Internet TCP/IP, IPX, Modem και Serial. Ενα παιχνίδι από την Electronic Arts που σίγουρα θα γνωρίσει επιτυχία.





SOLUTIONS

- DISCWORLD 2
- FABLE
- GENE MACHINE
- HARVESTER
- ORION BURGER
- PRIVATE EYE
- TIMELAPSE

τόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης. Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

Ερχεται ο Netcaster!

Ο πόλεμος των browsers συνεχίζεται, αλλά η Netscape είναι αυτή που παίρνει τώρα το πάνω χέρι ενάντια στην αιώνια αντίπαλο Microsoft. Ετσι, ενώ η τέταρτη έκδοση του Explorer (που υποτίθεται ότι θα έχει δυνατότητες netcasting, θα είναι πλήρως ενσωματωμένος στα Windows και θα μετατρέψει το desktop σε μία σελίδα Δικτύου) αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα και δεν θα είναι διαθέσιμη παρά έπειτα από έξι μήνες, η Netscape θα διαθέτει σε έναν μόλις μήνα τον Netcaster της, ένα πρόγραμμα που θα δώσει άλλη διάσταση στην ενημερωτική πλευρά του Internet. Σε επίδειξη που έγινε πρόσφατα από την εταιρία, ο Netcaster έδειξε πως θα μπορεί να συνδέεται συνεχώς με ορισμένα ειδησεογραφικά πρακτορεία και να κατεβάζει συνεχώς πληροφορίες από αυτά. Επίσης, θα υπάρχει η δυνατότητα να επιλέγει ο χρήστης οποιοδήποτε site για να κατεβάζει τις πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν, χωρίς να αναγκάζεται να περιμένει όπως σήμερα. Τα μεγάλα πρακτορεία, μάλιστα, σκοπεύουν να δημιουργήσουν ειδικές υπηρεσίες ειδήσεων με βάση το πρόγραμμα της Netscape. Κάτι τέτοια μαθαίνει ο Gates και τρώει το καπέλο του...



Συνεργασία IBM - Futurekids

Μέχρι και το Σάββατο 31 Μαΐου 1997, η IBM και η FutureKids προσφέρουν στο κοινό έναν υπολογιστή Aptiva 440 καθώς και εκπαίδευση στη χρήση του, με δυνατότητα αποπληρωμής σε μικρές μηνιαίες δόσεις της τάξης των 29.900 δρχ. Με αυτήν την προσφορά δίνεται η ευκαιρία στο κοινό να αγοράσει έναν υπολογιστή και παράλληλα να μάθει στην πράξη τη λειτουργία του. Τα μαθήματα χωρίζονται σε εκπαιδευτικές ενότητες διάρκειας ενός χρόνου για τα παιδιά και τριών μηνών για τους ενήλικες. Η Aptiva 440 είναι μάλιστα ιδανική για την περίπτωση, αφού διαθέτει



πλήρεις multimedia δυνατότητες, συνοδεύεται από 21 προγράμματα και είναι ειδικά σχεδιασμένη για χρήση στο σπίτι ή το προσωπικό γραφείο. Η εγκατάσταση του υπολογιστή γίνεται από ειδικευμένο προσωπικό στο χώρο του πελάτη και δίνεται εγγύηση ενός χρόνου. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την κ. Ρενάτα Ζαχαροπούλου στα τηλέφωνα 4284348 και 4284359.

Νέο Dr. Solomon's HomeGuard

Η απειλή μόλυνσης των υπολογιστών μας από ιούς είναι μια πραγματικότητα που δεν μπορούμε να αγνοήσουμε. Το νέο Dr. Solomon's HomeGuard, σε επίπεδο Windows 95 και Windows 3.x, παρέχει την απαιτούμενη προστασία. Είναι εύκολο στην εγκατάσταση και τη χρήση, ενώ περιέχει τα γνωστά TSR VirusGuard και WinGuard από το κλασικό πια Dr. Solomon's Antivirus Toolkit, καθώς επίσης και το Magic Bullet, μια DOS-bootable δισκέτα για επείγοντα περιστατικά. Το Dr. Solomon's HomeGuard ανιχνεύει περισσότερους από 11.000 ιούς, ενώ για να λειτουργήσει στον υπολογιστή σας χρειάζεται 386 επεξεργαστή, 8MB RAM (Windows 95) ή 4MB RAM (Windows 3.x). Η τιμή του, που περιλαμβάνει και μία δωρεάν αναβάθμιση, είναι 15.000 δρχ. + ΦΠΑ. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην A.E.C. Consultants, τηλ.: 00357-4-656108, ή στην e-mail address aec@logos.cy.net.

Χαμός στα εγκαίνια του Multirama Βουλιαγμένης

Κατά τις 8 το βράδυ της Παρασκευής 11 Απριλίου, κυκλοφοριακό χάος επικρατούσε στην περιοχή γύρω από το 534 της Λ. Βουλιαγμένης. Δυνατή μουσική από το Μιχάλη Τσαουσόπουλο, CD-ROMs, T-shirts, καπέλα και mousepads που μοιράζονταν σε όσους παρευρέθηκαν από τον Κώστα Χαριτοδιπλωμένο, καθώς και τα πανέμορφα "κορίτσια του Multirama" ανέβασαν την αδρεναλίνη στο maximum μέχρι

αργά το βράδυ. Το Multirama δεν θα μπορούσε βέβαια να μη μοιράσει πλούσια δώρα στα επίσημα εγκαίνια της "ναυαρχίδας" του. Ετσι, σε έναν πρωτότυπο ομαδικό διαγωνισμό που κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον όλων, μοιράστηκαν δεκάδες δώρα, από συνδρομές Internet και OmniGo μέχρι Playstation και υπολογιστές Altec, Olivetti και IBM. Τα δώρα ήταν προσφορά των εταιριών Compupress, Altec, Olivetti, Hewlett Packard, Canon, IBM, Sony, Sega, Casio, Caselogic, Sparknet, CompuLink, Microsoft, CD-Media, Εκδόσεις Τερζόπουλος, BMG Interactive, InteLearn, Πληροφορική Τεχνογνωσία, Plotline, MLS Πληροφορική, Stoilas Media, Grup, Εκδόσεις Λιβάνη, Κλειδάριθμος και Magenta.

Νέο κατάστημα της Microchip

Ο γνωστός όμιλος καταστημάτων Πληροφορικής Microchip Group ανακοίνωσε τη λειτουργία ενός νέου καταστήματος στην περιοχή των Πετραλώνων. Το "Microchip 10" βρίσκεται στην οδό Χαμοστέρνας 24, σε ένα χώρο 140 τετραγωνικών μέτρων και τα τηλέφωνά του είναι 3412800 και 3471529. Οπως ανακοίνωσε ο εκπρόσωπος της Microchip Group, κ. Θεόδωρος Κυπριώτης, ο όμιλος το έτος 1997 θα ξεπεράσει στις πωλήσεις κατά πολύ το φράγμα των 2.000.000.000 δρχ., επιτυχία την οποία οφείλει στην αξιόλογη πελατεία και τους άριστους συνεργάτες του.

Quest Power Server

Σ τις απαιτήσεις της σημερινής επιχείρησης για ένα κεντρικό υπολογιστικό σύστημα ισχυρό, επεκτάσιμο και αξιόπιστο, η Info-Quest απαντά με τον Quest Power Server ο οποίος διαθέτει δύο επεξεργαστές Pentium Pro στα 200 MHz. Το ισχυρότερο μοντέλο της οικογένειας υπολογιστών Quest καλύπτει απόλυτα κάθε επιχειρησιακό δίκτυο προσφέροντας ισχύ, ασφάλεια, επεκτασιμότητα και προσιτή τιμή. Το σύστημα λειτουργίας του Quest Power Server υποστηρίζει μέχρι 512 MB μνήμης RAM και τεχνολογία EDO και ECC (Error Connection Code) για την "αυτοδιόρθωση" των σφαλμάτων της μνήμης. Επίσης, ενσωματώνει έναν ελεγκτή Ultra Wide SCSI της



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Γνωρίζετε ότι το γνωστό μας mouse δεν είναι κατασκεύασμα κάποιας ερευνητικής ομάδας, όπως οι περισσότερες σύγχρονες εφευρέσεις, αλλά αποτελεί ιδέα ενός μόνο ανθρώπου ο οποίος το πατεντάρισε κιόλας; Ο εφευρέτης ονομάζεται Douglas Engelbart και στις αρχές του '60 έψαχνε μια βολική συσκευή που να καθιστά το χειρισμό του υπολογιστή ευκολότερο. Το 1970 πούλησε την εφεύρεσή του στο ερευνητικό ινστιτούτο του Στάνφορντ στην Καλιφόρνια έναντι του ποσού των 10.000 δολαρίων μη δυνάμενος να φανταστεί την επανάσταση που θα έφερνε αυτό το απλό περιφερειακό. Δεν τον άφησαν έτσι όμως. Λίγες ημέρες πριν, του απονεμήθηκε για την εφεύρεσή του αυτή το μεγαλύτερο χρηματικό επιστημονικό βραβείο των ΗΠΑ, το βραβείο Lemelson-MIT, που ανέρχεται σε μισό εκατομμύριο δολάρια. Δεν γνωρίζουμε πόσα θα έβγαζε ο, 72χρονος πλέον, Engelbart από τα ποντίκια αλλά και 500.000 δολάρια δεν είναι καθόλου (μα καθόλου) άσχημα.

Οι νέοι φορητοί υπολογιστές θα είναι πιο λεπτοί από ποτέ. Μεγάλες εταιρίες του χώρου όπως η Digital, η NEC και η Micron στις ανακοινώσεις τους μιλάνε για φορητούς με πάχος περίπου 3,5 εκατοστών, με επεξεργαστές Pentium MMX και ταχύτητες από 150 έως και πλέον των 200 MHz, για σκληρούς δίσκους από 2 έως 3 GB, για 8πλά ή ακόμη και 20πλά(!) CD-ROMs και για οθόνες 14". Αυτό που δεν ανακοινώθηκε είναι το πόσο βελτιωμένη είναι η τεχνολογία των μπαταριών τους, καθώς τέτοια μηχανήματα καταναλώνουν το ηλεκτρικό ρεύμα με χαρακτηριστική αδηφαγία.

Η Intel σκοπεύει να επενδύσει πολύ στην MMX τεχνολογία που επιταχύνει τις multimedia εφαρμογές. Ανακοίνωσε λοιπόν πως όλοι οι επεξεργαστές της θα διαθέτουν το πρότυπο MMX μέχρι τα μέσα το 1998. Το συγκεκριμένο πρότυπο, εξάλλου, θα αποτελεί standard για όλους τους Pentium νέας γενιάς που τους ονομάζει Pentium 2, η ταχύτητα των οποίων θα ξεπερνά τα 400 MHz. Οι άλλοι κατασκευαστές, βέβαια, δεν θα μείνουν με σταυρωμένα χέρια καθώς τόσο η Cyrix όσο και η AMD έχουν ανακοινώσει την υποστήριξη του MMX στους μελλοντικούς επεξεργαστές τους. Το βασικό είναι πως τα πάντα στα PCs πέρασαν, οριστικά και αμετάκλητα, στο χώρο των πολυμέσων.

Η Πουλιάδης & Συνεργάτες, στο πλαίσιο επέκτασης της οικογένειας επώνυμων προσωπικών υπολογιστών PLATO, παρουσίασε πρόσφατα νέα σειρά συστημάτων multimedia που βασίζονται στον καινούριο επεξεργαστή Pentium με τεχνολογία MMX της Intel. Η νέα σειρά Plato Multimedia X περιλαμβάνει μοντέλα για οικιακή και επαγγελματική χρήση, τα οποία έχουν πιστοποιηθεί κατά το πρότυπο CE της Ευρωπαϊκής Ενωσης.

Adaptec, δύο EIDE interfaces και υποστηρίζει δύο θύρες του νέου σειριακού προτύπου USB (Universal Serial Bus). Οι ανάγκες επέκτασης καλύπτονται από την ύπαρξη τεσσάρων slots PCI και τεσσάρων ISA, ενώ η επεκτασιμότητα, στον τομέα των περιφερειακών μονάδων, διασφαλίζεται από την ύπαρξη 14 θέσεων. Ο Quest Power Server, όπως όλα τα προϊόντα της Info-Quest, κατασκευάζεται σύμφωνα με τις διαδικασίες που ορίζει το πρότυπο ποιότητας ISO 9000. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στα τηλέφωνα 9299400 και 9248080.

Plextor CD-ROM drive 20πλής ταχύτητας

Μετά την επιτυχή εισαγωγή στην παγκόσμια αγορά των πρώτων πραγματικών SCSI 8x και 12x CD-ROM drives τον τελευταίο χρόνο, η Plextor ανακοίνωσε το πρώτο σε παγκόσμια κλίμακα SCSI-2 plug'n'play SCAM compatible 12/20x CD-ROM drive, το 12/20 Plex. Το προϊόν αυτό βασίζεται στην τεχνολογία CAV, η οποία παρέχει τη δυνατότητα βελτίωσης της ταχύτητας πρόσβασης, αυξάνοντας παράλληλα το ρυθμό μεταφοράς δεδομένων σε επίπεδα πολύ υψηλότερα των 12x CD-ROM drives.
Το data transfer rate του 12/20 Plex (3000 KB/sec), σε συνδυασμό με τα 95 ms random access time, δίνει μία εικόνα για τις επιδόσεις του σε multiuser/multitasking πλατφόρμες. Το 12/20 Plex είναι συμβατό με όλα τα λειτουργικά συστήματα όπως DOS, Windows 3.11, Windows 95, Windows NT, UNIX, OS/2, Warp, Solaris, Macintosh OS και Novell Netware. Επίσης, διαβάζει όλα τα CD formats συμπεριλαμβανομένων και των CD plus, CD+G, Video CD, Photo CD Multisession κ.λπ. Το πρόγραμμα που το συνοδεύει είναι το Power Plex, μέσω του οποίου επιτυγχάνεται η βελτιστοποίηση της απόδοσης της συσκευής.
Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνείτε με την αντιπρόσωπο εταιρία CPI A.E., στο τηλέφωνο 6545802.

Multimedia οθόνες από την DAEWOO

Η DAEWOO Electronics ανακοίνωσε δύο νέα μοντέλα digital οθονών multimedia plug'n'play, τα 1509B και 1705B στις 15 και 17 ίντσες αντίστοιχα. Τα νέα μοντέλα έχουν ενσωματωμένα υψηλής πιστότητας ηχεία καθώς και μικρόφωνο, ενώ η ανάλυσή τους φθάνει μέχρι τα 1280x1024 στα 120Hz. Επιπλέον, οι νέες οθόνες της DAEWOO διαθέτουν την τεχνολογία Picturmate που επιτρέπει περαιτέρω παραμετροποίηση της απεικόνισης ειδικά για multimedia και video.
Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην ΑΡΙΘΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΑΕΒΕ, στα τηλέφωνα 4827251 και 4814368.

Laser εκτυπωτές Brother από την ΝΤΑΚΟΣ Α.Ε.

Η ΝΤΑΚΟΣ Α.Ε. ανακοίνωσε τη διάθεση στην ελληνική αγορά δύο νέων μοντέλων laser εκτυπωτών Brother. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τα μοντέλα HL-730 και HL-760 που εκτυπώνουν σε ταχύτητες 6 σελίδων το λεπτό και ενσωματώνουν ένα πλήθος προηγμένων χαρακτηριστικών, μοναδικών στην κατηγορία τους. Ο HL-730 εκτυπώνει σε ανάλυση 600 dpi και διαθέτει μνήμη 0.5 MB επεκτάσιμη σε 2 MB. Είναι εφοδιασμένος με προσομοίωση PCL4, IBM Proprinter XL, Epson FX-850 και Windows με δυνατότητα Αυτόματης Επιλογής της Προσομοίωσης (AES) και drivers για Windows 3.1/95 και DOS. Ο HL-760 εκτυπώνει σε ανάλυση 1200 dpi και διαθέτει μνήμη 1 MB που επεκτείνεται στα 33 MB με χρήση απλών SIMMs 72-pins. Είναι εφοδιασμένος με προσομοίωση PCL5e, IBM Proprinter XL, Epson FX-850 και Windows (Auto Emulation Switch) και drivers για Windows 3.1/95 & DOS. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεσθε στην ΝΤΑΚΟΣ Α.Ε., Μαραθωνομάχων 2, Αργυρούπολη, τηλ.: 9935512.





SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ MODEM ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟ INTERNET!



Το PC MASTER σας προσφέρει:

APACHE FAX/MODEM 33.6 Kbps (V34i-M+)

Εγγραφή στην CompuLink, το μεγαλύτερο ελληνικό δίκτυο Internet

1 μήνα συνδρομή στο Internet μέσω CompuLink με True PPP/Dynamic IP Address

COMPULINK NETWORK

Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για τη σύνδεσή σας με το Internet

COMPULINK POWER PACK ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

ΟΛΑ Μόνο 35.000 δρχ.!

Στην τιμή συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ.

Παραγγείλτε το τώρα και επωφεληθείτε από την καταπληκτική τιμή του!

Η κανονική τιμή πώλησης του πακέτου προσφοράς είναι: 49.800 δρχ.

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ • SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ • SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ



Apache Fax/Modem
33.6 Kbps (Εσωτερικό)
Error Correction (MNP2-4),
Data Correction (MNP5),
Πρόγραμμα DOS/Windows
για αποστολή/λήψη fax
και επικοινωνίες data,
Οδηγίες χρήσης στα ελληνικά,
Εγγύηση 5 χρόνων

+

COMPULINK POWER PACK

Σύνδεση με το Internet με True PPP/Dynamic IP Address, 24ωρη πρόσβαση σε όλες ανεξαιρέτως τις υπηρεσίες του διαδικτύου (E-mail, Telnet, WWW, FTP, IRC, Usenet)

ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΣΕΙΡΑ ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ ΤΟΥ PC MASTER

Μπορείτε να αποκτήσετε το πακέτο προσφοράς του PC MASTER με έναν από τους ακόλουθους τρόπους:

1. Αποστέλλοντας ταχυδρομική επιταγή με το ποσό των 10.000 δρχ. ως προκαταβολή και το δελτίο παραγγελίας/προτεραιότητας προς την Compupress A.E., Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, (Προσοχή: Στην ταχυδρομική επιταγή, στο χώρο "Μηνύματα για τον παραλήπτη", πρέπει να αναφέρεται "Προσφορά PC Master").

2. Καταθέτοντας στο λογαριασμό της Εθνικής Τράπεζας (Λογ. No. 147/47046655) ή στο λογαριασμό της Τράπεζας Πίστεως (Λογ. ALPHA 500 No 014-149002320000897) στο όνομα Compupress A.E. το ποσό των 10.000 δρχ. ως προκαταβολή και αποστέλλοντας στα γραφεία μας την απόδειξη της τράπεζας μαζί με το δελτίο παραγγελίας/προτεραιότητας (μέσω ταχυδρομείου ή μέσω fax στα τηλέφωνα: 9216847, 9242219).

3. Χρεώνοντας ολόκληρο το ποσό των 35.000 δρχ. στην πιστωτική κάρτα σας (Mastercard, Visa, Diners) και αποστέλλοντας στα γραφεία μας το δελτίο παραγγελίας/προτεραιότητας.

4. Προσκομίζοντας το δελτίο παραγγελίας/προτεραιότητας που δημοσιεύεται σε αυτή τη σελίδα, στο OmniShop (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια) όπου θα καταβάλετε το ποσό των 10.000 δρχ. ως προκαταβολή.

Η εξόφληση του υπόλοιπου ποσού θα γίνει με την παράδοση του εμπορεύματος, με αντικαταβολή. Η παράδοση θα ξεκινήσει από τις 20 Μαΐου και θα τηρηθεί απόλυτη σειρά προτεραιότητας. Στο πακέτο που θα παραλάβετε θα βρείτε μία ειδική φόρμα, την οποία θα πρέπει να συμπληρώσετε και να αποστείλετε στα γραφεία της CompuLink προκειμένου να ξεκινήσει η συνδρομή σας. Για τη μη παραλαβή του εμπορεύματος ευθύνεται ο αγοραστής και η προκαταβολή των 10.000 δρχ. δεν επιστρέφεται. Η προσφορά ισχύει μέχρι 30 Ιουνίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ/ΠΡΟΤΕΡΑΙΟΤΗΤΑΣ

Προς PC Master, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, fax: (01) 9242219, 9216847

Επιθυμώ να αποκτήσω το πακέτο προσφοράς του PC Master (Apache Fax/Modem 33.6 Kbps, εγγραφή στην CompuLink, 1 μήνα συνδρομή στο Internet μέσω CompuLink, πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών) **στην ειδική τιμή προσφοράς των 35.000 δρχ.** (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ).

ΕΠΩΝΥΜΟ............................ ΟΝΟΜΑ............................ ΗΛΙΚΙΑ............................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ............................ Τ.Κ............................
ΠΟΛΗ............................ ΤΗΛ. (με κωδικό περιοχής)............................
ΟΝΟΜΑ ΚΗΔΕΜΟΝΑ *............................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ *............................
** Για αγοραστές κάτω των 18 ετών*

Για την πληρωμή του πακέτου προσφοράς επέλεξα τον παρακάτω τρόπο:

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No............................
❑ Κατέθεσα τα χρήματα στην: ❑ Εθνική Τράπεζα, ❑ Alpha Τράπεζα Πίστεως και επισυνάπτω φωτοτυπία της αποδείξεως.
❑ Προσκόμισα στο OmniShop το δελτίο παραγγελίας και κατέβαλα 10.000 δρχ. ως προκαταβολή.
❑ Παρακαλώ, χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου: ❑ Mastercard ❑ Visa ❑ Diners με ολόκληρο το ποσό των 35.000 δρχ.
Αριθμός κάρτας............................ *Ημ/νία λήξεως*............................
Υπογραφή............................

Η επιστροφή του Little Big Man

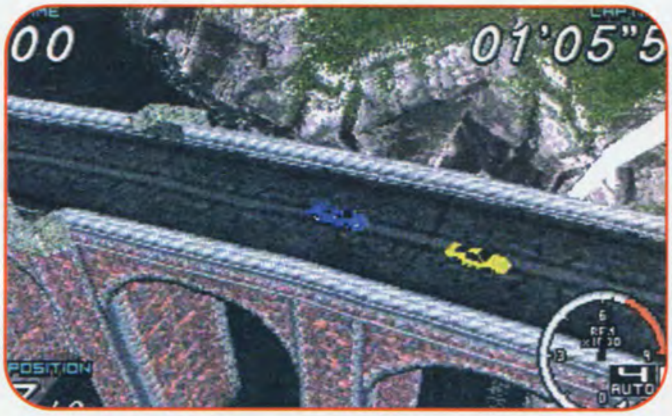
Οι οπαδοί του πρωτότυπου Little Big Adventure θα χαρούν να μάθουν ότι προγραμματίζεται να δώσει τη σκυτάλη στο διάδοχό του. Ο πιθανός τίτλος του νέου παιχνιδιού της Adeline Software είναι "Twinsen's Odyssey" και η κυκλοφορία του τοποθετείται -εκτός απροόπτου- μέσα στο ερχόμενο καλοκαίρι. Στο σενάριό του (που συνεχίζεται από το πρώτο παιχνίδι) συναντάμε τον ήρωα





Twinsen να γιορτάζει την ήττα του κακού Dr FunFrock, προτού αναλάβει να ηγηθεί της εκστρατείας ανατροπής κάποιων aliens που επιτέθηκαν στον πλανήτη του και απήγαγαν όλους τους μάγους και τα παιδιά. Το καρτουνίστικο στιλ και το χιούμορ του θα επικρατούν και πάλι, αλλά τα γραφικά του θα είναι σαφώς βελτιωμένα και η ισομετρική άποψη θα διατηρείται μόνο στις εσωτερικές τοποθεσίες. Η εταιρία ισχυρίζεται ότι το παιχνίδι θα είναι κατά 50% μεγαλύτερο από το προηγούμενο και θα διαθέτει μία νέα, βελτιωμένη επιλογή για σώσιμο καθώς και καλύτερα controls. Με αυτές τις προσθήκες και βελτιώσεις, το Twinsen's Odyssey θα αποτελέσει σίγουρα πόλο έλξης για όλους τους φίλους των action adventures.

Ερχεται το Speedster



Έτσι ονομάζεται το τελευταίο rally game που περιμένουμε από την Psygnosis. "Άλλη μία από τα ίδια" μπορεί να πείτε, αλλά δεν θα έχετε δίκιο. Η καινούρια (για τα PCs) ιδέα που εισάγει το Speedster είναι η "overhead" άποψη που θα διαθέτει κατά τη διάρκεια της κούρσας. Αν και τα γραφικά με την πρώτη ματιά ίσως παραπέμπουν σε παλαιότερα παιχνίδια, εντούτοις το παιχνίδι είναι ένα σύγχρονο και επεξεργασμένο rally, για τις απαιτήσεις του οποίου κατασκευάστηκε εξαρχής μία ολόκληρη 3D-engine που μεταξύ άλλων είναι υπεύθυνη για το "συμπαγές" όλων των αντικειμένων που εμφανίζονται στο περιβάλλον του. Το αποτέλεσμα είναι πως οι διαδρομές συντίθενται από 11 έως 14 χιλιάδες πολύγωνα η καθεμία και ο παίκτης διαθέτει πλήρη ελευθερία επιλογής της κάμερας μεταξύ 45° κλίσης και 90° (όπως στο Micro Machines). Ακόμα υπάρχει και μία πιο κλασική άποψη από το πίσω μέρος του αυτοκινήτου.
Το Speedster θα είναι -σύμφωνα με την εταιρία- ένας εξομοιωτής με ρεαλιστική αίσθηση της συμπεριφοράς καθενός από τα 16 διαθέσιμα οχήματα, η οποία θα καθορίζεται από τα μαθηματικά μοντέλα του κώδικα. Οι διαδρομές θα είναι 8, συν 1 επιπλέον που θα αποκαλύπτεται αργότερα στον παίκτη και θα είναι τεράστια. Για συναρπαστικό two-player gaming θα υπάρχει μία split-screen option, χωρίς απώλεια της λεπτομέρειας. Το παιχνίδι, που θα κυκλοφορήσει το Μάιο, θα τρέχει στα 30 fps, στη χαμηλή ανάλυση, σε έναν P90, ενώ για την ίδια απόδοση στην υψηλή ανάλυση θα απαιτείται ένας P200 (αν είναι δυνατόν!!!).

Ο μύθος του... Myth

Περιγραφόμενο ως το πρώτο παράδειγμα ενός πλήρως "multimetric real-time tactical game" (ό,τι κι αν σημαίνει αυτό), το Myth έρχεται για να προκαλέσει αίσθηση. Είναι ένα παιχνίδι πολεμικής στρατηγικής, χωρίς την πρόσθετη ανία και τα συνηθισμένα εξάγωνα, που διαδραματίζεται σε έναν λεπτομερή κόσμο φαντασίας. Το παιχνίδι αναπτύσσεται μόνο για τα Windows 95 και χρησιμοποιεί ένα πλήθος 3D ρουτινών, για τις οποίες η κατασκευάστρια Bungie ελπίζει ότι θα καταστήσουν το gameplay σχεδόν... διαισθητικό. Η έμφαση θα δίνεται περισσότερο στην τακτική και λιγότερο στη διαχείριση πόρων (resource management). Το Myth θα διαθέτει μία real-time κινούμενη κάμερα πάνω από το πεδίο της μάχης που θα δίνει στον παίκτη απόλυτη ελευθερία να εποπτεύσει τις δυνάμεις του υπό οποιαδήποτε γωνία. Οι προγραμματιστές ενσωμάτωσαν επίσης στο παιχνίδι ένα πραγματικό φυσικό μοντέλο. Οι εκρήξεις και οι συγκρούσεις θα "ρυτιδώνουν" το έδαφος και θα αλληλεπιδρούν με τα αντικείμενα στον αέρα. Ποταμοί αίματος θα ρέουν επίσης από τους χτυπημένους καθώς η απεικόνιση της βίας θα είναι ιδιαίτερα

ADVENTURE UPDATE

Ηδη από το τεύχος Μαρτίου γράψαμε για τη Sierra και τη στροφή που πραγματοποιεί σχετικά με τις μελλοντικές παραγωγές της. Επαναλάβαμε την είδηση και στο προηγούμενο τεύχος. Παρ' όλα αυτά αρκετοί δυσπιστούν ακόμη. Ο διεθνής ειδικός Τύπος, ενάμιση μήνα ύστερα από εμάς, δημοσιεύει την ανάλογη είδηση. Οπως χαρακτηριστικά γράφει το "Computer Gaming World", "φήμες από τη Sierra θέλουν την εταιρία να έχει χάσει την εμπιστοσύνη της στα κλασικά adventure games και πρώτο θύμα είναι το Cloak". Ομολογώ ότι χρησιμοποιούν αρκετά "κομψές" εκφράσεις, αλλά το αποτέλεσμα δεν αλλάζει.

Η Sierra, ίσως και για να προλάβει αρνητικά σχόλια, προχώρησε σε εντυπωσιακές πολυσέλιδες καταχωρίσεις σχετικά με τις μελλοντικές παραγωγές της. Αυτές περιλαμβάνουν από αθλητικά παιχνίδια και action games (!!!) μέχρι simulations και παιχνίδια στρατηγικής. Ανάμεσα σε αυτά περιέχονται μόνο δύο adventures: τα KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY και QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE. Περισσότερα γι' αυτά στο επόμενο τεύχος. Επισημαίνεται ότι στην Αμερική ήδη κυκλοφόρησε το SHIVERS 2: HARVEST OF SOULS (απολαύστε demo του στο CD-ROM αυτού του τεύχους) και οι πρώτες πληροφορίες αναφέρουν ότι είναι πάρα πολύ καλό.

Αρκετά όμως με τη Sierra. Η ζωή συνεχίζεται και άλλες εταιρίες έχουν πάρει από καιρό τα σκήπτρα των πρωτοποριακών παραγωγών. Οι πιο εντυπωσιακές από αυτές αναμένονται από την Cryo Interactive Entertainment. Η εταιρία που μεταξύ άλλων μας έδωσε τα περίφημα Dragon Lore, Lost Eden κ.ά. δημιούργησε ένα εκπληκτικό από κάθε πλευρά user interface το οποίο ονόμασε OMNI-3D. Τι κάνει αυτό; Δείτε το demo του παιχνιδιού ATLANTIS που υπάρχει στο CD αυτού του τεύχους και θα καταλάβετε. Κατόρθωσε πρώτη να δημιουργήσει, αλλά και να παρουσιάσει (και αυτό είναι ίσως το πιο σημαντικό), το user interface που αρκετές εταιρίες προσπαθούσαν τον τελευταίο καιρό (ανάμεσά τους και η Sierra). Με αυτό μπορείς να έχεις οριζόντια και κάθετη κίνηση 360 μοιρών σε πλήρη οθόνη !!! Ακούγεται σχεδόν απίστευτο αλλά είναι πραγματικότητα. Σίγουρα θα ταράξει τα νερά όχι μόνο των adventure games αλλά και των copmuter games γενικότερα.


VERSAILLES 1685

Με αυτό το user interface η Cryo Interactive Entertainment ήδη κυκλοφόρησε το VERSAILLES 1685, ενώ αναμένεται και η κυκλοφορία του προαναφερθέντος ATLANTIS. Στο πρώτο θα προσπαθήσεις να αντιμετωπίσεις μία πρωτοφανή για τα δεδομένα της εποχής συνωμοσία. Το project κράτησε δύο χρόνια και το παιχνίδι περιλαμβάνει ανάμεσα στ' άλλα τους 200 πίνακες της συλλογής που τώρα πια βρίσκονται διασκορπισμένοι σε διάφορα μουσεία. Η δεύτερη κατά σειρά παραγωγή με αυτό το user interface είναι το adventure ATLANTIS: THE LOST TALES... Σε αυτό, ταξιδεύοντας μέσα στο χρόνο, φθάνεις στον φημισμένο κόσμο της Ατλαντίδας υποδυόμενος τον Seth, έναν νεαρό ήρωα. Η κυρίως δράση εκτυλίσσεται στο νησί της Queen Rhea και απλώνεται και στις πέντε ηπείρους. Τα γραφικά του, ό,τι πιο εντυπωσιακό έχω δει μέχρι τώρα σε adventure game, είναι σχεδόν απίστευτης τελειότητας. Οταν είδα για πρώτη φορά το demo του παιχνιδιού αναρωτιόμουν τι βαθμολογία μπορεί να δώσει κάποιος. Και το 150% φαντάζει λίγο!!! Δείτε το και είμαι σίγουρος ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου.

25


ATLANTIS


VERSAILLES 1685

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Εάν μέχρι τώρα πιστεύατε –και είχατε δίκιο– ότι δεν υπάρχει κανένα αξιοπρεπές παιχνίδι με μηχανές στο PC σας, αυτή η είδηση είναι για εσάς. Η Electronic Arts έχει σχεδόν έτοιμο ένα εντυπωσιακό νέο rally με αγωνιστικές μηχανές, ονομαζόμενο –τι πρωτότυπο– "Moto Racer". Η Electronic Arts συνεργάστηκε με τη Suzuki προκειμένου να αποδώσει καλύτερα τη συμπεριφορά και τη δυναμική των μηχανών, με αποτελέσματα που θα δούμε το Μάιο, οπότε και αναμένεται να κυκλοφορήσει το παιχνίδι.

Η Mindscape φαίνεται να εξέρχεται από μία σχετικά ήσυχη περίοδο, με μία σειρά από καινούρια παιχνίδια προγραμματισμένα για την περίοδο του καλοκαιριού: Su-27 v1.5 (Windows 95 upgrade με πολύ βελτιωμένα γραφικά και 150 νέες αποστολές), Supersonic Racers (ευχάριστο overhead racing game), International Basketball, Imperialism (resource management στο 19ο αιώνα) και Buccaneer (πειρατικό adventure). Ολα αναμένονται μέχρι το τέλος του Αυγούστου. Μείνετε συντονισμένοι.

Το Top-Ten του αγγλικού PC Review για το μήνα Απρίλιο είχε ως εξής: 1) Red Alert, 2) Tomb Raider, 3) Fifa 97, 4) Champ Manager 2, 5) Flight Sim 6.0, 6) Magic: The Gathering, 7) Scourge of Amargon, 8) Total Instanity, 9) Formula 1 Grand Prix 2 και 10) Phantasmagoria 2. Το Red Alert παραμένει για τρίτη εβδομάδα στην κορυφή, ενώ για μία ακόμα φορά παρατηρούμε την εμμονή των Αγγλων στα παιχνίδια football management (σε αυτούς το ποδόσφαιρο είναι ακόμα το εθνικό σπορ, βλέπετε).

Η Europress Software, η οποία μας έδωσε το θαυμάσιο Network Rally, ετοιμάζει το Red Arrows, έναν τίτλο με την επίσημη άδεια της ειδικής ομώνυμης ομάδας της αγγλικής RAF. Ο παίκτης θα κληθεί να πραγματοποιήσει επιδέξια ακροβατικά για να επανδρώσει την ομάδα και να φθάσει στο επίπεδο του φοβερού "Red One", του αρχηγού της ομάδας. Το παιχνίδι θα διαθέτει τέσσερα modes: στο Training mode ο παίκτης θα διδάσκεται όλες τις απαραίτητες τεχνικές ενός solo πιλότου ενός αεροσκάφους Hawk, στο Single display mode θα εξασκείται σε ομαδικά νούμερα, στο World Tour θα λαμβάνει μέρος σε ένα ολοκληρωμένο "campaign" και στο Arcade mode θα γεύεται την διασκεδαστική πλευρά του πράγματος. Το περιμένουμε τον Οκτώβριο.



παραστατική. Το παιχνίδι γράφεται με τη χρήση μίας προσαρμόσιμης γλώσσας, που βασίζεται στην Java και η οποία θα επιτρέπει στους χρήστες να γράφουν τα δικά τους scripts για να επαναπρογραμματίζουν τα τέρατα, να μεταβάλλουν τις σταθερές του προγράμματος και ακόμη να αλλάζουν τους κανόνες των multiplayer network games! Το Myth θα κυκλοφορήσει μέσα στο έτος σε μη καθορισμένη ακόμα ημερομηνία. Μπορείτε μέχρι τότε να ρίξετε μία ματιά στο site της Bungie για περισσότερες πληροφορίες: http://www.bungie.com.

"Πανδαιμόνιο" στα PCs

Το εκπληκτικό platform game Pandemonium της Crystal Dynamics για το Playstation θα κάνει την εμφάνισή του στα PCs χάρη στις συνδυασμένες προσπάθειες της BMG Interactive και του development house Wild Tangent. Το παιχνίδι είναι βασικά ένα 2D platform game, προσαρμοσμένο σε ένα ελκυστικό 3D "περίβλημα", και διαθέτει ένα μεθυστικό gameplay, με περισσότερες εκπλήξεις από όσες θα μπορούσε καθένας να περιμένει. Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες του περιπλανώνται μέσα από γιγαντιαία κάστρα, θαυμάσια χρωματισμένα τοπία και επικίνδυνα πριονιστήρια(!) στην προσπάθειά τους να εντοπίσουν τη μυθική "μηχανή των ευχών" που θα τους βοηθήσει να ανατρέψουν το



spell, με το οποίο ένας πελώριος δαίμονας καταστρέφει τη γενέθλια γη τους. Η έκδοση του παιχνιδιού για PCs θα είναι αντάξια εκείνης του Playstation και θα κυκλοφορήσει τον Ιούνιο.

ADVENTURE UPDATE

23 >>>>>>>>>>>>>>

Η Cryo όμως δεν σταματά εδώ. Εχει ήδη σχεδόν έτοιμο ένα άλλο adventure, το TREASURE HUNTER. Εκεί θα προσπαθήσεις να εντοπίσεις πέντε ναυάγια γεμάτα χρυσάφι, κινούμενος σε έναν κόσμο πλήρη από περιπέτεια, σαν ένας νέος Indiana Jones. Ταυτόχρονα η εταιρία ετοιμάζει και άλλα παιχνίδια όπως τα: RIVER WORLD, DREAMS, ZERO ZONE, UBIK κ.ά. Πραγματικός κατακλυσμός, δηλαδή.

Ηδη κυκλοφόρησε ένα μικρό video preview του πολυ αναμενόμενου MONKEY ISLAND 3. Δεν μπορούν να βγουν ασφαλή συμπεράσματα απ' αυτό, το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι τα γραφικά του θα είναι σε καρτουνίστικο στιλ. Περιμένουμε και θα δούμε.

Η Broderbund Software προχωρά σε νέες παραγωγές. Η πρώτη εξ αυτών, και σίγουρα πιο αξιόλογη, είναι το THE LAST EXPRESS. Πρόκειται για ένα adventure μυστηρίου, η ιστορία του οποίου διαδραματίζεται τον Ιούλιο του 1914 την εποχή του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Εσύ είσαι ο Robert Cath, ένας νεαρός Αμερικανός, και πρόκειται να συναντήσεις το φίλο σου Tyler Whitney, λίγο προτού το τρένο αναχωρήσει για την Κωνσταντινούπολη. Φθάνοντας στο ραντεβού σας, καταλαβαίνεις ότι κάτι πάει στραβά και προτού προλάβεις να αντιδράσεις βρίσκεσαι στο επίκεντρο μίας ιστορίας γεμάτης διεθνείς ίντριγκες, δολοφονίες, ρομάντζο και φυσικά άπλετο μυστήριο. Το περιβάλλον διαθέτει φανταστικά 3D rendered γραφικά, θα συναντήσεις περί τους 30 διαφορετικούς χαρακτήρες (σε πάρα πολύ ωραία SVGA hand-made γραφικά όπως και στο Broken Sword) και, το πιο σημαντικό, η εταιρία μάς υπόσχεται ότι η δράση του καλύπτει 40 ως 60 ώρες παιχνιδιού. Η εταιρία ήδη κυκλοφόρησε το KOALA LUMPUR, ένα adventure για το οποίο δεν έχει ακουστεί ή γραφτεί σχεδόν τίποτα.

Η Access Software ήδη ετοιμάζει το νέο adventure με ήρωα τον Tex Murphy το οποίο, τελικά, θα ονομάζεται TRANCE! Εχει ήδη ξεκινήσει η τελική παραγωγή του και η εταιρία πιστεύει ότι θα είναι έτοιμο περίπου την περίοδο των Χριστουγέννων. Λέγεται, χωρίς όμως να έχει επιβεβαιωθεί ακόμη, ότι το παιχνίδι θα έχει ένα ακόμη πιο εξελιγμένο user interface. Ταυτόχρονα η εταιρία ανακοίνωσε ότι τα σχέδια για τη δημιουργία ταινίας με θέμα τον Tex Murphy παγώνουν προσωρινά λόγω της προετοιμασίας του νέου παιχνιδιού. Σημειώστε ότι η σχετική είδηση μεταδόθηκε και από το CNN!


THE LAST EXPRESS


THE LAST EXPRESS

Συνεχίζουμε τα νέα για το adventure που θα είναι βασισμένο στα περίφημα X-Files. Τελικά, επιβεβαιώθηκε ότι θα "βιντεοσκοπηθούν" οι δύο πρωταγωνιστές της τηλεοπτικής σειράς και επίσης έγινε γνωστό ότι το παιχνίδι θα είναι βασισμένο σε ένα από τα επεισόδια της σειράς, χωρίς όμως να γίνει γνωστό για το ποιο ακριβώς επεισόδιο πρόκειται, μια και ο δημιουργός και παραγωγός του Chris Carter κρατά τελείως κλειστά τα χαρτιά του.

Το Amber, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, τελικά φαίνεται να κατακτά τη θέση που του αξίζει. Ηδη βρέθηκε ένας παγκόσμιος διανομέας που ανέλαβε την κανονική προώθησή του. Επιτέλους, γιατί πρόκειται πράγματι για ένα εξαιρετικό adventure.

Χμ!... άντε να αναφερθούμε και λίγο στα του Internet. Ξέρετε ποιο είναι το υπ' αριθμόν ένα on-line game στην Αμερική; Είμαι σίγουρος ότι στο σχετικό ερώτημα θα απαντήσετε λάθος σε ποσοστό 100%!!! Οχι, ξεχάστε τα Red Alert ή Warcraft ή Diablo και τα σχετικά. Την πρώτη θέση, από πλευράς χρηστών, κατέχει το GEMSTONE 3 της Simutronics. Πρόκειται για ένα κλασικό RPG και μόνο τον Δεκέμβριο οι χρήστες του συμπλήρωσαν 700.000 ώρες παιχνιδιού!!! Ακούγεται σχεδόν απίστευτο νούμερο, αλλά είναι πέρα για πέρα αληθινό. Εχω πει εδώ και πάρα πολύ καιρό (πριν από το καλοκαίρι του '96), αν μπορούν να το φέρουν και στην CompuLink, αλλά δεν με ακούει κανείς.

Το καινούριο Zork θα ονομάζεται ZORK GRAND INQUISITOR. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί την τεχνική του Zork Nemesis, όσον αφορά στην κίνηση και τα γραφικά. Σε αυτό θα πρέπει να αποκαταστήσεις τη μαγική δύναμη της περίφημης Great Undergound Empire. Η κυκλοφορία του αναμένεται το φθινόπωρο.

Ανδρέας Τσουρινάκης


TREASURE HUNTER

Interstate '76



Ο τρισδιάστατος εξομοιωτής μαχητικής οδήγησης INTERSTATE '76 αναμένεται να είναι το επόμενο hit της γνωστής Activision. Στην Αμερική του 1970 οι παίκτες αντιμετωπίζουν μια συμμορία μισθοφόρων οδηγών που σκοπεύουν να καταστρέψουν το πιο σημαντικό, στρατηγικά, απόθεμα πετρελαίου των ΗΠΑ. Παρουσιάζοντας μια δυναμική φυσική εξομοίωση οδήγησης, με γωνίες λήψης σε στιλ 70s, ρεαλιστικά ηχητικά εφέ και ένα πρωτότυπο funky soundtrack, το INTERSTATE '76 σας προσφέρει μια απίστευτη, συναρπαστική και πρωτοποριακή εμπειρία μαχητικής οδήγησης.

Εκτυλισσόμενο σε ερήμους, δρόμους, όχθες ποταμών και πόλεις της Νοτιοδυτικής Αμερικής, το INTERSTATE '76 βάζει τους παίκτες πίσω από το τιμόνι ενός ογκώδους, υψηλής ιπποδύναμης αυτοκινήτου που εξοπλίζεται όπως καθορίζει ο παίκτης. Οι παίκτες οδηγούν ένα από τα είκοσι και πλέον εικονικά οχήματα σχεδιασμένα με βάση τα ογκώδη καμπυλόγραμμα αυτοκίνητα των 70s. Κάθε αυτοκίνητο μπορεί να είναι εξοπλισμένο με αυτόματα όπλα, ρουκέτες, κανόνια, εκτοξευτές, χειροβομβίδες και φλογοβόλα. Πολεμώντας σε μια δυναμική πίστα γεμάτη όχθες ποταμών, λόφους, χαράδρες, όλα



σχεδιασμένα με βάση τις ερήμους του Νότιου Μεξικού, της Αριζόνα και του Τέξας, οι παίκτες δεν περιορίζονται στους δρόμους. Αντίθετα μπορούν να ταξιδεύουν ελεύθερα σε ανοικτούς χώρους όπως μικρές πόλεις, περιοχές εκτός δρόμου και άλλες ποικίλες τοποθεσίες. Οι επιφάνειες οδήγησης περιλαμβάνουν εμπόδια όπως λάδια, νερά, λάσπη, χαλίκια και λακκούβες.
Παρουσιάζοντας μια νέα μοναδική 3D μηχανή, το INTERSTATE '76 παρέχει ρεαλιστική λεπτομερή εξομοίωση οδήγησης, με γρήγορη επιτάχυνση και επιβράδυνση, άλματα, ανεξάρτητη ανάρτηση, ντεραπαρίσματα και πλάγια ολίσθηση. Ενώ εξερευνά συνεχώς τις αδυναμίες του παίκτη, η προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη προσαρμόζει την οδήγηση σύμφωνα όχι μόνο με το μοντέλο του αυτοκινήτου και τις οδικές συνθήκες αλλά και με τη μηχανή, το τιμόνι, την ανάρτηση και τις ζημιές που αυτά έχουν υποστεί. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20 Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

Απόλυτος Πόλεμος!

Ηρθε η στιγμή να ξεπεραστεί το αξεπέραστο Command & Conquer αλλά και το Red Alert; Ετσι φαίνεται! Ο νέος τίτλος της Interactive Magic θα έχει τον εύγλωττο τίτλο WAR, Inc. και φαντάζει ως το καλύτερο μέχρι στιγμής strategy game που πρόκειται να κυκλοφορήσει. Μεγάλο πλεονέκτημά του αποτελεί το γεγονός ότι θα σας επιτρέπει να κατασκευάζετε τα δικά σας πολεμικά οχήματα προσαρμόζοντάς τους ό,τι όπλα θέλετε, κατά τα πρότυπα του Master of Orion II, αλλά η δράση θα εξελίσσεται σε ένα τρισδιάστατο επίπεδο όπως στο Red Alert! Καιρός ήταν να δούμε τα καλύτερα στοιχεία των κορυφαίων strategy games να ενοποιούνται. Τα γραφικά του, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι, ξεπερνούν κατά πολύ τα σημερινά standards. Αυτό που δεν μπορείτε να δείτε είναι το animation που είναι πιο αληθοφανές από ποτέ και αναπαριστά πολλές λεπτομερειακές εξελίξεις όπως αυτές θα συνέβαιναν σε μια πραγματική μάχη. Το gameplay ανεβαίνει στο κατακόρυφο από το γεγονός ότι μπορούν να παίξουν μέχρι και 6 παίκτες ταυτόχρονα σε δίκτυο. Θα υπάρχουν άνω των 20 αποστολές, καθεμία από τις οποίες θα χωρίζεται σε 3 επιμέρους στόχους, ενώ πρωτότυπα στοιχεία προσθέτουν κατά πολύ στο παιχνίδι όπως το ότι θα μπορείτε να παίξετε στο χρηματιστήριο προκειμένου να συντηρήσετε την πολεμική σας μηχανή! Παίξτε Red Alert τώρα που μπορείτε, γιατί το WAR, Inc. αναμένεται να σαρώσει τα πάντα!





Ανακαλύψτε κι εσείς τον νέο ζωντανό κόσμο της επικοινωνίας και των πληροφοριών, έναν κόσμο που δημιουργήθηκε για να καλύψει τις ανάγκες επικοινωνίας της εποχής μας!
Σήμερα, πάρα πολλοί άνθρωποι έχουν τη δυνατότητα να "επισκέπτονται", σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, διάφορα σημεία της Γης. Μπορούν να επικοινωνούν άμεσα με εκατομμύρια ανθρώπους, να αντλούν πληροφόρηση από εκατοντάδες πηγές πληροφοριών ή ακόμη και να ψυχαγωγούνται μέσω του ηλεκτρονικού μας πλανήτη.
Το Internet σας προσφέρει διαρκώς μοναδικές εμπειρίες... με την CompuLink γίνονται και συναρπαστικές!

Συνδεθείτε με την ηλεκτρονική πολιτεία της CompuLink. Δικτυωθείτε με το Internet!

- Απευθείας σύνδεση με το Internet
- Απεριόριστη πρόσβαση
- Σύνδεση με IGN και Forthnet
- Το μεγαλύτερο πανελλαδικό δίκτυο
- 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- Δορυφορικές συνδέσεις
- Σύγχρονες υπηρεσίες BBS
- Free GameNet
- Πλήρες manual χρήσης και Internet clients σε CD-ROM
- Σχεδιασμός και παρουσία Web σελίδων


INTERNET
ΟΡΙΖΟΥΜΕ
ΜΑΣ ΠΛΑΝΗΤΗ

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 174 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)
2. **DIABLO** (BLIZZARD)
3. **LARRY 7** (SIERRA)
4. **GABRIEL KNIGHT 2** (SIERRA)
5. **DAGGERFALL** (BETHESDA)

ACTION

1. **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
2. **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
3. **QUAKE** (iD)
4. **DOOM 2** (iD)
5. **MAGIC CARPET 2** (BULLFROG)

STRATEGY

1. **RED ALERT** (WESTWOOD)
2. **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3. **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2** (NEW WORLD COMPUTING)
4. **COMMAND AND CONQUER** (WESTWOOD)
5. **SETTLERS 2** (BLUE BYTE), **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)

SIMULATION

1. **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
2. **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
3. **FIFA 96** (ELECTRONIC ARTS)
4. **GRAND PRIX 2** (MICROPROSE)
5. **NEED FOR SPEED** (ELECTRONIC ARTS), **GRAND PRIX 1** (MICROPROSE)

TOP TEN

1. RED ALERT (WESTWOOD)	STR
2. WARCRAFT 2 (BLIZZARD)	STR
3. PANDORA DIRECTIVE (ACCESS)	ADV
4. DIABLO (BLIZZARD)	ADV
5. TOMB RAIDER (CORE DESIGN)	ACT
6. FIFA 97 (ELECTRONIC ARTS)	SIM
7. LARRY 7 (SIERRA)	ADV
8. GABRIEL KNIGHT 2 (SIERRA)	ADV
9. NBA LIVE 97 (ELECTRONIC ARTS)	SIM
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (NEW WORLD COMPUTING)	STR

(ACT = ACTION, ADV = ADVENTURE/RPG, SIM = SIMULATION, STR = STRATEGY)

Το επιτυχημένο... prequel του Command and Conquer έκλεψε τις καρδιές των περισσότερων από εσάς και περνά στην ιστορία ως το πρώτο παιχνίδι που καταλαμβάνει την κορυφή του TOP TEN μας. Από κοντά ένα παιχνίδι που φαίνεται πως κέρδισε μια θέση στην αιωνιότητα: το Warcraft 2 που κατάφερε να αντέξει στο χρόνο και συνεχίζει ακόμα και σήμερα την επιτυχημένη πορεία του. Το Pandora Directive, με τη σειρά του, απέδειξε πως οι διθύραμβοι που έγραψε γι' αυτό ο Ανδρέας δεν πήγαν χαμένοι: Το τιμήσατε δεόντως, φέρνοντάς το με μηδαμινή διαφορά μπροστά από το Diablo.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ κ. ΣΩΚΡΑΤΗ ΛΑΜΠΑΔΑΡΙΟ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ SILICON VALLEY

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΑΡΑΧΩΡΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 10/4 ΣΤΟΝ ΗΛΙΑ ΒΟΥΤΣΑ





PC MASTER: Μιλήστε μας για τη Silicon Valley. Πότε ξεκινήσατε, με ποιους στόχους και πώς θα χαρακτηρίζατε το κατάστημά σας;

ΣΩΚΡΑΤΗΣ ΛΑΜΠΑΔΑΡΙΟΣ: Ξεκινήσαμε το 1994 από το κέντρο του Πειραιά και σε χρονικό διάστημα ενός έτους ανοίξαμε το πρώτο υποκατάστημα στην Μπόταση. Το ενδιαφέρον μας, από το 1983, για τους εξομοιωτές μάς έστρεψε στην αποκλειστική ενασχόληση με αυτούς. Στη συνέχεια αναλάβαμε κάποιες αντιπροσωπίες που μας βοήθησαν πολύ και έτσι ειδικευτήκαμε όσο κανένα άλλο κατάστημα σε αυτή την κατηγορία.

PCM: Ποιες είναι οι αντιπροσωπίες αυτές και ποια προϊόντα τους διαθέτετε;

Σ.Λ.: Αρχικά πήραμε την Thrusmaster, μια εταιρία-μεγαθήριο στην Αμερική, αφού το 1995 έκλεισε με τζίρο 4,5 δισ. Εξειδικεύεται σε χειριστήρια στρατιωτικών αεροσκαφών, σε ρεπλίκες για την ακρίβεια, και σε τιμόνια αυτοκινήτων. Αργότερα πήραμε και τη Thunders που εξειδικεύεται σε καθίσματα-εξαρτήματα υπολογιστών, σε καθίσματα αγωνιστικών αυτοκινήτων, για την ακρίβεια, καθώς και σε εκτινασσόμενα καθίσματα για F-16 αλλά και σε cockpits αεροσκαφών.

PCM: Διατίθενται στη χώρα μας αυτήν τη στιγμή τόσο εξειδικευμένα περιφερειακά;

Σ.Λ.: Ναι, αλλά υπάρχουν και περισσότερο εξειδικευμένα. Μιλάμε για περιφερειακά και προγράμματα εξομοίωσης πτήσης που είναι αναγνωρισμένα σε Καναδά και Αμερική και "μετράνε" ως κανονικές ώρες πτήσης για την απόκτηση ενός διπλώματος στις χώρες αυτές. Εχουμε, λοιπόν, έναν μεγάλο βαθμό αληθοφάνειας που θα μπορούσε να συγκριθεί με αυτήν που προσφέρουν τα υπερσύγχρονα μεγάλα υδραυλικά συστήματα που χρησιμοποιεί η πολιτική και πολεμική αεροπορία. Το μόνο που δεν μπορεί, μέχρι στιγμής, να επιτευχθεί είναι η αίσθηση των "G".

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Το κόστος τους δεν είναι απαγορευτικό για το μέσο χρήστη;

Σ.Λ.: Οχι, γιατί δεν είναι υποχρεωτικό να βάλει στο σπίτι του όλα αυτά τα εξαρτήματα που προανέφερα. Για το μέσο χρήστη αυτή η επένδυση, όπως θα την ονόμαζα, μπορεί να περιοριστεί στην αγορά εξαρτημάτων όπως stick, μανέτα, rudder για το ουραίο τιμόνι και να επιτύχει ένα ποσοστό αληθοφάνειας μέχρι και 80% σε ένα παιχνίδι για υπολογιστές.

PCM: Πώς αποφασίσατε την αποκλειστική ενασχόληση με τους εξομοιωτές;

Σ.Λ.: Μικροί, όλοι θέλαμε να γίνουμε γιατροί ή πιλότοι. Εμείς ανήκαμε στη δεύτερη κατηγορία. Αφού αυτό δεν κατέστη δυνατό, αυτή η επιθυμία συγχωνεύτηκε με την αγάπη μας για τους υπολογιστές. Εξάλλου, απ' όσο γνωρίζω, υπάρχουν 5-6 μόνο εταιρίες στον κόσμο που ασχολούνται, όπως κι εμείς, αποκλειστικά με τους εξομοιωτές.

PCM: Περιγράψτε μας το software που διαθέτετε αλλά και τα ίδια τα χειριστήρια. Γιατί κάποιος να χρησιμοποιήσει ένα ακριβό stick τη στιγμή που υπάρχουν joysticks των 5.000 δρχ.;

Σ.Λ.: Αναφορικά με το software, φέρνουμε οτιδήποτε αφορά στην εξομοίωση είτε πρόκειται για αεροσκάφη, αυτοκίνητα, ελικόπτερα, ακόμα και για γκολφ ή διαστημικά λεωφορεία. Δεν συνηθίζουμε να ονομάζουμε τα προγράμματα αυτά παιχνίδια γιατί η

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Αρκετοί ήταν οι fans των εξομοιωτών που συναντήσαμε στη Silicon Valley, οι περισσότεροι μάλιστα μας έκαναν ιδιαίτερη εντύπωση για την κατάρτισή τους σχετικά με το θέμα. Ας δούμε όμως τι μας είπαν δύο από αυτούς για τα ενδιαφέροντά τους.

Ασχολούμαι με τους εξομοιωτές εδώ και τρία χρόνια, παίζω με το EF 2000 και χρησιμοποιώ τα προϊόντα της Silicon Valley για μια καλύτερη εξομοίωση. Συγκεκριμένα, έχω αγοράσει δύο χειριστήρια της Thrustmaster από τα οποία έχω μείνει πολύ ευχαριστημένος και πιστεύω πως είναι τα καλύτερα για κάποιον που θέλει να παίξει κάποιο ανάλογο παιχνίδι. Παίζω γύρω στις 3 με 4 ώρες την ημέρα, αλλά τα Σαββατοκύριακα αυτός ο χρόνος ανεβαίνει κατακόρυφα. Αφιερώνω αρκετό χρόνο επίσης στη σκοποβολή και τον προσκοπισμό.



Μάνος Μικέλης, 23 χρόνων

Είμαι φοιτητής του Πολυτεχνείου στο τμήμα Μηχανικών Μεταλλείων. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές περίπου δώδεκα χρόνια, από ιδιαίτερα μικρή ηλικία, εξειδικεύομαι στον τεχνικό τομέα των υπολογιστών και στο χώρο των εξομοιωτών έχω μπει πρόσφατα, το τελευταίο εξάμηνο. Ενδιαφέρομαι περισσότερο για τους τρισδιάστατους εξομοιωτές. Δεν αφιερώνω πολύ χρόνο σε αυτούς, αλλά μια-δυο ώρες την ημέρα, κατά μέσο όρο, μου αρκούν. Ασχολούμαι με τον τομέα των ηλεκτρονικών περισσότερο, σχεδιάζω αυτοματισμούς στους υπολογιστές και τελευταία με απασχολούν κάποια ζητήματα που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά και τους εξομοιωτές για ρεαλιστικότερες εξομοιώσεις. Τον υπόλοιπο χρόνο μου τον περνάω στη σχολή μου.



Σπύρος Βασιλείου, 25 χρόνων

λεπτομέρεια και το βάθος τους ξεπερνούν κατά πολύ το κλασικό παιχνίδι. Οσον αφορά στα χειριστήρια τώρα, ένα καλό stick δεν μπορεί να αντικατασταθεί από το joystick και το πληκτρολόγιο. Τα χειριστήρια που διαθέτουμε αυτήν τη στιγμή είναι δύο πρωτευουσών, στην κατηγορία τους, εταιριών, των Thrustmaster και C.H. Products. Τα χειριστήρια αυτά μπορούν να χαρακτηριστούν μικρές κονσόλες, διαθέτοντας μέχρι 1.024 συνδυασμούς πλήκτρων και 22 λειτουργίες ταυτόχρονα. Γι' αυτό κι εμείς δεν τα αντιμετωπίζουμε ως απλά αναλώσιμα, όπως οι περισσότεροι, αλλά ως περιφερειακά. Η υποστήριξη που παρέχουμε είναι μεγάλη. Κάθε περιφερειακό έχει από 1 έως 5 χρόνια εγγύηση, είμαστε στο Internet για τους πελάτες μας (www.pronet.gr/sv), αλλά υπάρχει και BBS που διευκολύνει τα πράγματα και, φυσικά, όλοι μπορούν να προμηθευτούν από εμάς τα utilities που χρειάζονται. Για εμάς πρωτεύει η ικανοποίηση του πελάτη.

PCM: Ποια είναι τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;

Σ.Λ.: Στοχεύουμε όχι τόσο στην ποσότητα όσο στην ποιότητα των παρεχόμενων υπηρεσιών. Σχεδιάζουμε κάποια συνεργασία με αερολέσχες, έτσι ώστε οι πελάτες μας να απολαμβάνουν κάποιες ώρες πραγματικής πτήσης δωρεάν. Επίσης στα σχέδιά μας είναι και η δημιουργία μιας εταιρίας που να προσφέρει virtual reality πτήσεις, καθώς και δημιουργία club για τις δύο βασικές κατηγορίες, αεροπλάνο και αυτοκίνητο. Στο απώτερο μέλλον σκοπεύουμε και σε υποκατάστημα στη Θεσσαλονίκη.

Σημείωση: Στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους θα βρείτε και ένα video που περιέχει αποσπάσματα από τη συνέντευξη με την κ. Νόρα Ινεπέκογλου του Game Buster, την οποία δεν μπορέσαμε να συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του προηγούμενου τεύχους λόγω έλλειψης χώρου.

TELE CLUB

Η αλματώδης εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας στο χώρο της οικιακής διασκέδασης, τόσο με την έλευση των σύγχρονων παιχνιδομηχανών όσο και με την ανάπτυξη των 3D-accelarated καρτών στα PCs, οδηγεί στη λειτουργία καταστημάτων εξειδικευμένων στον τομέα του "gaming" και στη χώρα μας. Ενα από αυτά είναι και το Tele Club του Πειραιά (Κουντουριώτου 166-168 & Σωτήρος) της αλυσίδας καταστημάτων Tele Club, που είναι αφιερωμένα στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία.

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr



Η εξωτερική όψη του καταστήματος.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Tele Club
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Computer & Video Games
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κουντουριώτου 166-168 & Σωτήρος, Πειραιάς
ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 4227097, 4227379



Παιχνίδι αλλά και ενημέρωση.



Ποιος θα ανακηρυχθεί πρώτος scorer;

Στην πολύβουη περιοχή του κέντρου του Πειραιά "τρυπώσαμε" στο κεντρικό κατάστημα των Tele Club, το οποίο ήταν γεμάτο από κόσμο και τις δύο μέρες που διήρκεσε η παρουσίαση. Το μάτι του πελάτη δεν μπορεί να μη διακρίνει αμέσως την τεράστια ποικιλία των παιχνιδιών που υπάρχουν για οποιοδήποτε μηχάνημα. Ας πάρουμε, όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Η αλυσίδα των καταστημάτων Tele Club περιλαμβάνει δεκατέσσερα καταστήματα. Τέσσερα από αυτά λειτουργούν στην Αττική (Πειραιάς, Αμφιάλη, Καλλιθέα, Αγ. Ανάργυροι), πέντε στον ευρύτερο ελλαδικό χώρο (Θεσσαλονίκη, Βόλος, Πάτρα, Καλαμάτα, Ηράκλειο) και άλλα πέντε στην Κύπρο (έχουν το ίδιο λογότυπο, αντικείμενο και εμφάνιση με τα αντίστοιχα ελληνικά αλλά δεν διατηρούν τόσο σφιχτούς εμπορικούς δεσμούς). Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές δύο ακόμα καταστήματα (ένα στου Ζωγράφου και ένα στη Ρόδο) ήδη θα λειτουργούν. Αρχικά (πριν από τρία χρόνια) το κατάστημα της Καλλιθέας αφοσιώθηκε αποκλειστικά στα video games (ενώ πρωτύτερα είχε και ηλεκτρικά είδη) για να ακολουθήσουν και τα υπόλοιπα. Εξακολουθεί βέβαια να ανήκει (μαζί με του Πειραιά και το μισό του Βόλου) στην ιδιοκτησία του κ. Βασίλη Μωραΐτη, τον οποίο συναντήσαμε. Ολα τα υπόλοιπα λειτουργούν με το σύστημα του franchising, κατόπιν σύναψης συμβολαίου με ορισμένους όρους που υπογράφουν και τηρούν οι εκάστοτε συνεργάτες.

Οσον αφορά στο δικό μας τομέα, των PCs, το Tele Club δεν μας αφήνει παραπονεμένους. Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες κάνουν αισθητή την παρουσία τους, μαζί με τα απαραίτητα αξεσουάρ (joysticks, mouse, ηχεία), ενώ, όπως μας ενημέρωσε ο κ. Μωραΐτης, επίκειται συμφωνία με τη γνωστή εταιρία Πουλιάδης για την προμήθεια σύγχρονων καρτών ήχου σε πρώτη φάση.

Στο Tele Club θα βρείτε όλα τα τελευταία games.



Οπως διαπιστώσαμε στον Πειραιά (αλλά και στην Καλλιθέα και τους Αγ. Αναργύρους σε ανύποπτο χρόνο), παρά τη σχετικά μικρή έκταση του καταστήματος, η ποικιλία και η διαρρύθμιση των προϊόντων κερδίζουν γρήγορα τις εντυπώσεις και το ενδιαφέρον του χρήστη-gamer. Στον ενάμιση χρόνο της λειτουργίας του έχει εξοπλιστεί με games και περιφερειακά για PC, για τις δημοφιλείς κονσόλες (Ultra 64, Sony, Saturn, Mega Drive και SNES) αλλά και για κονσόλες που, αν και ξεκίνησαν εντυπωσιακά, δεν μπόρεσαν για διάφορους λόγους να κρατηθούν τελικά στο ύψος του ανταγωνισμού (Jaguar, 3DO, Neo Geo). Στο κάτω μέρος βρίσκονται συγκεντρωμένα ό,τι περιφερειακά μπορεί κάποιος να φανταστεί για το αγαπημένο του μηχάνημα (joysticks, joypads, τιμόνια, memory cards, σπαστήρια κά.), ενώ ακριβώς από πάνω θα πάρετε μία γεύση από το στοκ του μαγαζιού σε κονσόλες.

Οσον αφορά στο δικό μας τομέα, των PCs, το Tele Club δεν μας αφήνει παραπονεμένους. Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες κάνουν αισθητή την παρουσία τους, μαζί με τα απαραίτητα αξεσουάρ (joysticks, mouse, ηχεία), ενώ, όπως μας ενημέρωσε ο κ. Μωραΐτης, επίκειται συμφωνία με τη γνωστή εταιρία Πουλιάδης για την προμήθεια σύγχρονων καρτών ήχου σε πρώτη φάση. Πρέπει οπωσδήποτε να σημειώσουμε την πολιτική όλων των Tele Club να πωλούν εκτός από καινούρια και μεταχειρισμένα προϊόντα, μέσω του συστήματος των ανταλλαγών.

Απαραίτητο συμπλήρωμα του χώρου του καταστήματος αποτελούν οι τρεις μεγάλες οθόνες, που, συνδεδεμένες με τις τρεις δημοφιλέστερες κονσόλες, επιδεικνύουν τις εντυπωσιακές δυνατότητές τους. Ο ρόλος τους όμως αποβαίνει πιο ουσιαστικός καθώς παρέχουν τη δυνατότητα στον πελάτη να "δοκιμάσει" τα games της αρεσκείας του προτού προχωρήσει στην αγορά τους. Οπως καταλαβαίνετε, συχνά παρατηρείται κάποιος συνωστισμός μπροστά στις οθόνες ιδιαίτερα από τα νεαρότερα μέλη του αγοραστικού κοινού που ζητούν να παίξουν το τελευταίο hit της κονσόλας που έχουν ή σκοπεύουν σύντομα να αγοράσουν.

Ολοκληρώνοντας, θα σταθούμε στη σοβαρή προσπάθεια του καταστήματος και κατ' επέκταση όλης της αλυσίδας στην παροχή ψυχαγωγικού software και hardware στο σύγχρονο Ελληνα gamer ταυτόχρονα με την κυκλοφορία τους στο εξωτερικό. Το Tele Club, παράλληλα με τη συνεργασία του με όλους τους επίσημους αντιπροσώπους, διατηρεί δίκτυο δικών του εισαγωγών, προκειμένου να εξασφαλίσει την αμεσότερη εξυπηρέτηση των πελατών του. Αν σε όλα τα παραπάνω προσθέσετε και τις αρκετά ανταγωνιστικές τιμές του, θα σχηματίσετε αναμφίβολα μία απόλυτα θετική εικόνα για ένα κατάστημα που, ακόμα και αν δεν βρίσκεται κοντά στη γειτονιά σας (ακόμα), σίγουρα αξίζει να επισκεφθείτε. ■

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ!



...αφού σας προσφέρει ατέλειωτες ώρες παιχνιδιού και δράσης χωρίς περιορισμούς απόστασης, χρονικής πρόσβασης και αριθμού χρηστών.

ΜΟΝΑΔΙΚΟ!



...διότι διαθέτει άμεσο και αποτελεσματικό support για όλους τους gamers και τη δυνατότητα ενσωμάτωσης σχεδόν κάθε καινούριου παιχνιδιού που κυκλοφορεί.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!



Τα on-line τουρνουά που διοργανώνει σε συνεργασία με το PC Master αφήνουν εποχή και σας γεμίζουν πλούσια δώρα.

ΦΙΛΙΚΟ!



...στη χρήση του, αφού το μόνο που χρειάζεται είναι να διαθέτετε τα παιχνίδια και να είστε συνδρομητής του δικτύου CompuLink.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ GAMENET!

ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΥΜΒΑΤΑ MULTI-PLAYER GAMES ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ COMPULINK



Αποκτήστε σήμερα τα συμβατά (μόνο με το GameNet) multi-player games της CD-MEDIA και της PLOTLINE και επωφεληθείτε από την ειδική προσφορά εγγραφής στο Δίκτυο CompuLink και το GameNet που θα βρείτε στη συσκευασία τους. Αναζητήστε τα multi-player games με το αυτοκόλλητο:
"Συμβατό με το GAMENET της CompuLink".



ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

CD media ΑΕ
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Λ. Δημοκρατίας 10 • 154 51 Ν. Ψυχικό
Τηλ.: 67 73 293 • Fax: 67 73 236

E+Π PLOTLINE A.E.
Μπόταση 1 • Αθήνα
Τηλ.: 38 25 024 • Τηλ. & Fax: 38 40 482

Πληροφορίες-εγγραφές στα τηλέφωνα 9249761-8 ή στα τηλέφωνα των τοπικών κα Βων. Τεχνικές πληροφορίες & δηλώσεις συμμ χής στην e-mail address vantor@compulink. στη διάσκεψη NetGamer της CompuLink μέσω του Web server COSMOS.

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΑΝΑΜΝΗΣΤΙΚΗ ΚΟΝΚΑΡΔ

HOW TO DRAW THE MARVEL WAY

Ζωντανέψτε τον Spiderman στο PC σας!

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η Cloud 9 Interactive είναι μια εταιρία που έχει εισέλθει με πολλές φιλοδοξίες στο χώρο του εκπαιδευτικού software. Το "How to draw the Marvel way" αποτελεί τον εξαιρετικά πρωτότυπο πρώτο τίτλο που κυκλοφόρησε.

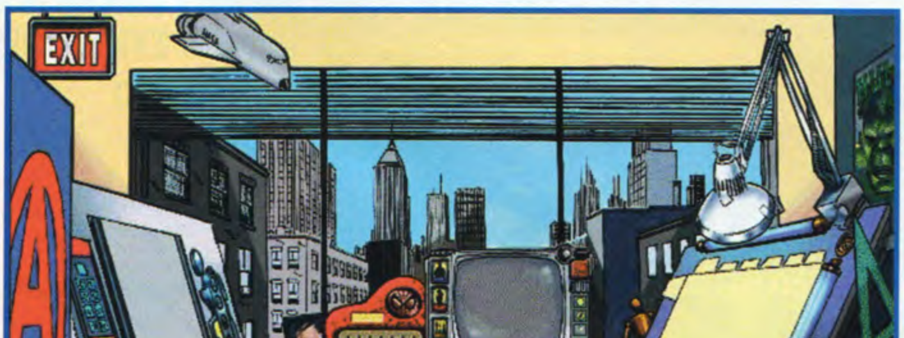
Στο άκουσμα της φράσης "εκπαιδευτικό software" είναι σίγουρο ότι πολλοί από εσάς θα σκεφθείτε "αυτό δεν είναι για μένα, είναι για τους μικρότερους". Ε, λοιπόν, κάνετε λάθος! Το "How to draw the Marvel way" δεν είναι ένα συνηθισμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Σύμφωνα με την ειλικρινέστερη περιγραφή, πρόκειται για ένα πρόγραμμα το οποίο... πάσχει από κρίση ταυτότητας. Ο βασικός κορμός του είναι εκπαιδευτικός, ωστόσο λειτουργεί παράλληλα και ως ένα απλό Print Studio, ενώ δεν παραλείπει να είναι και παιχνίδι - το οποίο συνοδεύεται και από μερικά CD audio τραγούδια για ποικιλία. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Οι περισσότεροι θα γνωρίζετε τα Marvel comics. Πρόκειται για τα αμερικανικά comics που παρουσιάζουν τη δράση υπερηρώων, όπως ο Spiderman, ο Captain America και ο Wolverine. Τα Marvel comics έχουν ένα ιδιαίτερο στιλ αφήγησης και σκιτσαρίσματος. Στις ιστορίες κυριαρχεί το μοτίβο των καλών ηρώων με το σκοτεινό παρελθόν, οι οποίοι είναι οι μόνοι που μπορούν να σταματήσουν τον παρανοϊκό κακό που θέλει να κατακτήσει τον κόσμο. Στο σκίτσο είναι εμφανείς η υπερβολή στην προοπτική, οι χρωματικές αντιθέσεις, η δραματική χρήση της σκίασης και τα πολλά close-ups των προσώπων. Το "How to draw the Marvel way" υποστηρίζει ότι μπορεί να μας μάθει να σχεδιάζουμε και να δημιουργούμε comics σαν πραγματικοί σχεδιαστές Marvel. Το πρόγραμμα αποτελείται από σειρά μαθημάτων τα οποία αρχίζουν με το σχεδιασμό των βασικών -δομικών- σχημάτων, τις βασικές σκιάσεις, την εντύπωση της προοπτικής και συνεχίζουν σε λεπτομερειακές παρουσιάσεις του τρόπου σχεδίασης των διάφορων υπερηρώων. Τα μαθήματα είναι πολύ σαφή και επιτρέπουν πραγματικά στο χρήστη να κατανοήσει το περιεχόμενό τους. Διανθίζονται από διάφορα tips των σχεδιαστών της Marvel comics και επιτρέπουν και την εκτύπωση διάφορων ασκήσεων, ώστε να μπορεί ο χρήστης να πειραματιστεί στο χαρτί. Μετά το τέλος κάθε ενότητας υπάρχει και ένα mini quiz, το οποίο επιδιώκει να ελέγξει αν έχει γίνει κατανοητό το περιεχόμενο του μαθήματος.



Το εξώφυλλο του τίτλου.

Το πρόγραμμα μπορείτε να το αξιοποιήσετε μόνο ως σειρά μαθημάτων ή να παίξετε και ένα παιχνίδι που βασίζεται σε αυτά. Η πλοκή του παιχνιδιού σάς βάζει στη θέση ενός ασκούμενου σκιτσογράφου ο οποίος πρέπει να τελειώσει μόνος του ένα καινούριο comic, γιατί όλοι οι υπόλοιποι σχεδιαστές έχουν απαχθεί! Μετά το τέλος κάθε μαθήματος, αν απαντήσετε σωστά στο quiz, προστίθεται μια καινούρια σελίδα στο comic σας, την οποία μπορείτε να εκτυπώσετε. Από τη σελίδα λείπουν κάποια στοιχεία, τα οποία μπορείτε να προσθέσετε ο ίδιος, βασιζόμενοι στο σχετικό με τη σε-



Το virtual σχεδιαστήριό σας.

λίδα μάθημα. Στο τέλος του comic, μπορείτε να αποκαλύψετε και τον μυστηριώδη "κακό" της ιστορίας. Οπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι αποτελεί περισσότερο ένα άλλοθι για την παρουσίαση των μαθημάτων, παρ' όλα αυτά όμως είναι καλοδεχούμενο.

Ενα άλλο τμήμα του προγράμματος αποτελεί το Print studio. Εκεί μπορείτε να βάλετε στην οθόνη μια σειρά από έτοιμες εικόνες - πόζες χαρακτήρων, τίτλους και backgrounds - και να τα εκτυπώσετε. Πρόκειται για το φτωχότερο τμήμα του "How to draw the Marvel way", κυρίως γιατί η ποικιλία των εικόνων είναι περιορισμένη και δεν υπάρχουν ιδιαίτερες δυνατότητες επέμβασης στην τελική εικόνα.

Τέλος, το πρόγραμμα διαθέτει και μια mini βάση δεδομένων η οποία περιέχει πληροφορίες για τους υπερήρωες, τους σχεδιαστές και τα έργα που έχετε εσείς δημιουργήσει στο Print Studio, ενώ προσφέρονται και μερικά audio κομμάτια, στο πνεύμα βέβαια των Marvel comics, τα οποία θα σας συνοδεύουν όταν πειραματιζόσαστε με τα σκίτσα σας.

Η πρόσβαση στις διάφορες λειτουργίες γίνεται μέσα από μια οθόνη που αναπαριστά το σχεδιαστήριό σας και η οποία είναι εξαιρετικά σχεδιασμένη.

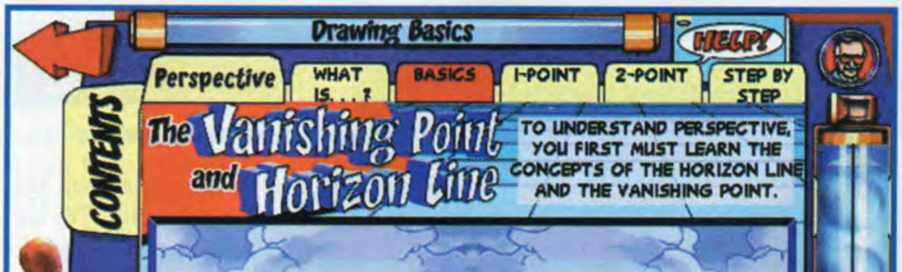
Γενικά όμως, όλη η παρουσίαση του προγράμματος είναι πολύ υψηλής ποιότητας. Πιστή στο πνεύμα των Marvel comics, κάθε οθόνη είναι σχεδιασμένη στο χέρι, με πολύ ζωντανά χρώματα και όμορφες λεπτομέρειες. Η ηχητική επένδυση είναι εξαιρετική, αφού τόσο τα συνοδευτικά τραγούδια όσο και τα υπόλοιπα εφέ προσθέτουν στη φουτουριστική - ηρωική ατμόσφαιρα του πακέτου. Τα interactive μαθήματα του "How to draw the Marvel way" αποτελούν το άλλο δυνατό του σημείο. Περιέχουν πολλές πληροφορίες, παρ' όλα αυτά όμως δεν είναι κουραστικά, τόσο λόγω της προσεγμένης ταξινόμησής τους σε ενότητες όσο και λόγω της πρωτότυπης παρουσίασης.

Παρ' όλα αυτά, δεν λείπουν και τα αρνητικά σημεία, με πιο εμφανές το Print studio του προγράμματος. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι περιέχει μόλις 8 εικόνες για κάθε ήρωα και 8 συνολικά backgrounds, με συνέπεια να γίνεται γρήγορα βαρετό. Ακόμα, η ποιότητα των εκτυπώσεων του προγράμματος δεν είναι πολύ καλή, αφού, λόγω της χρησιμοποίησης .BMP αρχείων (και όχι .EPS, για παράδειγμα), οι γραμμές των σκίτσων φαίνονται από κοντά ενοχλητικά τετραγωνισμένες. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι ότι δεν έχει απόλυτα ξεκαθαρισμένο χαρακτήρα, ούτε απευθύνεται σε κάποιο συγκεκριμένο κοινό. Το Print Studio, για παράδειγμα, απευθύνεται ξεκάθαρα σε μικρά παιδιά, ενώ τα μαθήματα απαιτούν συγκέντρωση, προσοχή και επιμονή, ώστε να μπορέσει ο χρήστης να αξιοποιήσει το περιεχόμενό τους. Η Cloud 9 Interactive προσπάθησε να προσεγγίσει πολλούς χρήστες μαζί, κάτι το οποίο ενδέχεται να προβληματίσει. Παρ' όλα αυτά, το "How to draw the Marvel way" αποτελεί έναν πλούσιο, πρωτότυπο και εξαιρετικά παρουσιασμένο τίτλο. Δεν είναι τυχαίο ότι για τη δημιουργία του συνεργάστηκαν κορυφαίοι σχεδιαστές της Marvel comics - με προεξέχοντα τον Stan Lee. Αν είστε αποφασισμένοι να ξοδέψετε κάποιες ώρες με ένα μολύβι και ένα κομμάτι χαρτί, προσπαθώντας να μάθετε από το πρόγραμμα, μην παρασυρθείτε από τον "εκπαιδευτικό" του χαρακτηρισμό. Είναι σίγουρο ότι θα ανταμειφθείτε.



Τα "μυστικά" της Marvel.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Cloud 9 Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 3.11/95, 486, 66 MHz, 8MB RAM, 10MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 14.300 δρχ.



Μαθαίνοντας τις βασικές αρχές της σχεδίασης.

BEYOND THE LIMIT - ULTIMATE CLIMB

Μαθήματα ορειβασίας μέσω υπολογιστή

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Όπως είναι γνωστό, εδώ και μερικούς μήνες η Microsoft έχει στραφεί και στο χώρο των ψυχαγωγικών τίτλων, παρουσιάζοντας όλων των ειδών τα παιχνίδια. Πρόσφατα κυκλοφόρησε ένα νέο παιχνίδι, το Beyond the Limit - Ultimate Climb, το οποίο έχει ως θέμα του την ορειβασία. Ο συγκεκριμένος τίτλος δεν μπορεί να χαρακτηρισθεί απλώς ως computer game καθώς τον διακρίνει διαφορετική φιλοσοφία, κάτι που φαίνεται από τις πρώτες κιόλας οθόνες του. Το κεντρικό μενού είναι μία καλύβα μέσα στην οποία κινούμαστε, η οποία περιέχει πολλά point and click αντικείμενα που θα μας δώσουν χρήσιμες πληροφορίες και θα μας οδηγήσουν στα ενδότερα του τίτλου. Διαθέτει ένα πρωτότυπο interface από το οποίο θα πρέπει να επιλέξουμε το χαρακτήρα που θα χειριστούμε καθώς και αυτόν που θα έχει το ρόλο του συνοδού στο ταξίδι μας στα αμερικανικά βουνά. Στην ίδια οθόνη και μέσω ενός button μπορούμε να δούμε τα διαθέσιμα υλικά που έχουμε τη δυνατότητα να πάρουμε μαζί μας κατά την έναρξη του ταξιδιού. Από εκείνο το σημείο και μετά αρχίζει η περιπέτειά μας. Θα χρειαστεί να κάνουμε πολλές εξερευνήσεις αλλά, το κυριότερο, πολλές αναρριχήσεις. Σε κάθε περίπτωση, βέβαια, θα έχουμε τη βοήθεια του εκπαιδευτή που μας συνοδεύει, η οποία θα μας φανεί πολύτιμη όταν βρισκόμαστε κρεμασμένοι σε κάποιο βράχο. Εκτός όμως από αυτό υπάρχει και on-line help, το οποίο περιέχει κάτι παραπάνω από χρήσιμες οδηγίες καθώς περιλαμβάνει μια μικρή "εγκυκλοπαίδεια" με θέματα που αφορούν την ορειβασία. Αυτή η τελευταία δυνατότητα αποτελεί έναν από τους λόγους που υποστηρίζουμε ότι το Beyond the Limit δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι. Τα υπόλοιπα στοιχεία του τίτλου είναι πολύ προσεγμένα, αφού τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος κυμαίνονται σε επίπεδα άνω του μετρίου. Επίσης, το gameplay είναι αρκετά ενδιαφέρον καθώς πολλές φορές θα πρέπει να δώσετε λύσεις σε καταστάσεις που δεν έχουν να κάνουν με την ορειβασία αλλά με την επιβίωση στη φύση που ορισμένες φορές δεν είναι τόσο εύκολη.

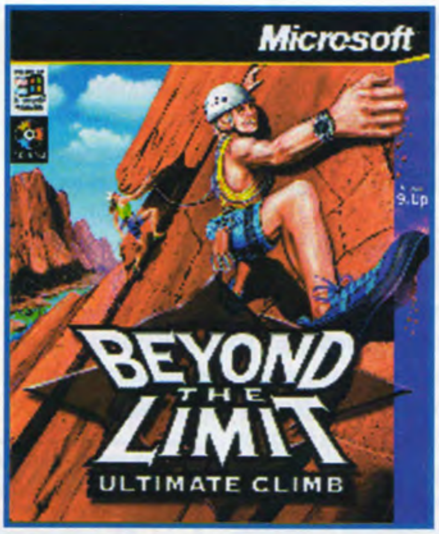


Η αναρρίχηση δεν είναι εύκολη υπόθεση...



Συχνά θα βρεθείτε σε σκοτεινά τούνελ ή αντιμέτωποι με αρκούδες αγνώστων διαθέσεων...

Η γενική εικόνα του προγράμματος είναι πολύ καλή και είναι σίγουρο ότι οι φίλοι αυτού του όχι και τόσο δημοφιλούς στην Ελλάδα αθλήματος θα το αποκτήσουν άμεσα.



Το εξώφυλλο του Ultimate Climb.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66 MHz, 8MB RAM, Windows 95, 10 MB HD, SVGA, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 9.800 δρχ.

MEDIA VISION PROZONIC

Μια κάρτα ήχου για κάθε... βαλάντιο!

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Όλοι γνωρίζουμε το σημαντικό ρόλο του ήχου στη ζωή μας. Καθώς η αίσθηση της ακοής είναι αλληλένδετη με αυτήν της όρασης, οι κάρτες ήχου καθίστανται απαραίτητες για κάθε υπολογιστή, ιδιαίτερα μετά τη δραματική πτώση των τιμών τα τελευταία χρόνια. Αυτή την άποψη έρχεται να υποστηρίξει αλλά και να ενισχύσει η Media Vision PROZonic, μια κάρτα ήχου που δεν φιλοδοξεί να προσφέρει ήχο κορυφαίας ποιότητας



Εικόνα από τη home page της PROZonic στον World Wide Web.

αλλά μία λύση χαμηλού κόστους και ικανοποιητικής ποιότητας που θα αποτελέσει την αρχή για τους αμύητους και όσους δεν ενδιαφέρονται να βάλουν το χέρι βαθιά στην τσέπη για την απόκτηση του εν λόγω εξαρτήματος.

Η εγκατάσταση της Media Vision PROZonic είναι πολύ απλή, αφού αρκεί να εντοπίσουμε μία 16-bit ISA θύρα και να την τοποθετήσουμε. Στη συνέχεια, λόγω της συμβατότητάς της με το πρότυπο Plug'n' Play, αναγνωρίζεται αυτόματα από τα Windows 95, τα οποία προτρέπουν να εγκαταστήσουμε τους απαραίτητους drivers. Το μικρό σχετικά μέγεθος της PROZonic δεν είναι δεσμευτικό για ένα ISA slot πλήρους μήκους (κάτι θεμιτό, καθώς πολλές motherboards της αγοράς διαθέτουν μόνο μία τέτοια θύρα), με αποτέλεσμα να μη μας περιορίζει στην επιλογή συγκεκριμένης ISA θύρας. Οι drivers που παρέχονται από τη Media Vision καλύπτουν τα λειτουργικά συστήματα DOS, Windows 3.1x, Windows 95, OS/2 Warp 3.0 και Windows NT. Τόσο οι drivers όσο και τα utilities περιλαμβάνονται σε ένα CD-ROM. Για όσους όμως δεν διαθέτουν τη σχετική συσκευή, η Media Vision έχει συμπεριλάβει δύο δισκέτες που θα αναλάβουν να εγκαταστήσουν όλους τους απαραίτητους drivers. Οι συχνότητες δειγματοληψίας ξεκινούν από τα 4KHz και φθάνουν τα 44.1KHz, καλύπτοντας έτσι ολόκληρο το ανθρώπινο ακουστικό φάσμα. Η εγγραφή, συμπίεση και αναπαραγωγή του ψηφιακού ήχου λαμβάνουν χώρα στα 8-bit ή τα 16-bit για ανώτερη ποιότητα. Η ψηφιοαναλογική μετατροπή του ήχου πραγματοποιείται στο ολοκληρωμένο AudioDrive ES1688F της ESS το οποίο συναντάμε και σε φορητούς υπολογιστές.

Ο συνθέτης FM βασίζεται στην τεχνολογία OPL3 της Yamaha και τον συναντάμε στο "πρόσωπο" του chip ESS AudioDrive ES968F (το οποίο χρησιμοποιεί 20 νότες πολυφωνία και 72 χειριστές). Ο ενσωματωμένος ενισχυτής των 6 Watt ανά κανάλι αναλαμβάνει να προσφέρει την απαιτούμενη ισχύ στην περίπτωση που δεν διαθέτουμε ενεργά ηχεία υπολογιστή. Ένα IDE interface φροντίζει για τη διασύνδεση της PROZonic με ένα οποιοδήποτε CD-ROM drive που πιστοποιεί την προδιαγραφή AT-API (δηλαδή, σχεδόν όλα τα CD-ROM drives της αγοράς).

Επάνω στην κάρτα θα συναντήσουμε επίσης μία υποδοχή για WaveTable daughterboard, που παρέχει την ευκαιρία αναβάθμισης των ικανοτήτων της στον τομέα του MIDI ήχου. Τέλος, υπάρχουν οι συνήθεις υποδοχές που συναντάμε πλέον στις περισσότερες κάρτες ήχου της αγοράς και διακρίνονται σε: MIDI/Game port, MIC, Line In, Line Out και Speaker. Συνολικά, η Media Vision PROZonic καλύπτει πλήρως το αγοραστικό κοινό στο οποίο απευθύνεται, χωρίς να προσφέρει τίποτα λιγότερο ή περισσότερο από ό,τι υπόσχεται.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Media Vision
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Οποιοδήποτε PC με ελεύθερη 16-bit ISA θύρα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics, Εργασίας 2, τηλ.: 2716341, fax: 2716342
ΤΙΜΗ: 17.700 δρχ.

BATTLES OF THE WORLD

Οι μεγάλες μάχες της παγκόσμιας ιστορίας

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Οι πολεμικές συγκρούσεις, από εμφανίσεως του ανθρώπου στη Γη μέχρι σήμερα, είναι αμέτρητες και καθεμία -άλλη περισσότερο και άλλη λιγότερο- έβαλε τη δική της σφραγίδα στην παγκόσμια ιστορική εξέλιξη.

Το Battles of the World, όπως άλλωστε φανερώνει και ο ίδιος ο τίτλος, εστιάζει στις μεγάλες μάχες, η συμβολή των οποίων υπήρξε καθοριστική στο παγκόσμιο σκηνικό. Συνολικά στην εφαρμογή περιγράφονται δέκα μάχες: 1) KADESH 1275 π.Χ., 2) GAYGAMELA 331 π.Χ., 3) ALESIA 52 π.Χ., 4) KYUSHY 1281 μ.Χ., 5) AGINCOURT 1415 μ.Χ., 6) AUSTERLITZ 1805 μ.Χ., 7) KAISERSCHLACHT 1918 μ.Χ., 8) STALINGRAD 1942 μ.Χ., 9) TET OFFENSIVE 1968 μ.Χ. και 10) GULF WAR 1991 μ.Χ. Βέβαια, δεν γνωρίζουμε τα κριτήρια με τα οποία έγινε η επιλογή των συγκεκριμένων μαχών, το σίγουρο όμως είναι ότι αποτελούν κορυφαίες στιγμές στην ιστορία των πολεμικών συγκρούσεων σε παγκόσμιο επίπεδο. Επιλέγοντας μία από τις προαναφερθείσες μάχες, κάνοντας κλικ

METPON GAMES & EDUCATION

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 264.608 - FAX: 281.292



RED ALERT
(PC CD-ROM)



K.K.N.D.
(PC CD-ROM)



iM1A2
ABRAMS
(PC CD-ROM)



THE SETTLERS 2
MISSION DISK



MASTER OF ORION 2
(PC CD-ROM)



KOFUN
(PC CD-ROM)



MDK
(PC CD-ROM)



BACK TO BAGHDAD
(PC CD-ROM)



HEROES OF MIGHT
AND MAGIC 2
(PC CD-ROM)



STEEL PANTHERS 2



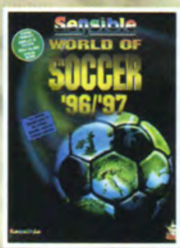
POWER F1
(PC CD-ROM)



WAR WIND
(PC CD-ROM)



TOMB RAIDER
(PC CD-ROM)



SENSIBLE WORLD
OF SOCCER '96-97



ULTIMATE SOCCER MANAGER 2
(PC CD-ROM)



FLYING CORPS
(PC CD-ROM)

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & την Κύπρο

ΟΝΟΜ/ΜΟ:.. ΠΟΛΗ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. Τ.Κ.:.................... ΤΗΛ.: ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT
1	....	3.	....
2	....	4.	....



Το main menu για τη μάχη του Stalingrad.

με το mouse στην οθόνη του υπολογιστή μας εμφανίζεται ένας παγκόσμιος χάρτης με σημαδεμένη την ακριβή γεωγραφική τοποθεσία όπου εκτυλίχθηκε ο πόλεμος. Κατόπιν, ακολουθεί (χωρίς παρέμβαση δική μας) μια νέα οθόνη με διάφορες επιλογές, από τις οποίες μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τους ηγέτες και τα σημαντικά πρόσωπα της εποχής που έχουμε επιλέξει, τον οπλισμό των αντιμαχόμενων μερών, τη στρατηγική τακτική στα πεδία των μαχών και για τα δύο στρατόπεδα, καθώς επίσης και να διαβάσουμε σημαντικά μηνύματα ή διαγγέλματα των ηγετών της εποχής ή φράσεις οι οποίες έχουν μείνει στην ιστορία. Για παράδειγμα, με τη δέκατη επιλογή που αφορά στα τεκταινόμενα του πολέμου στον Περσικό Κόλπο το 1991, έχουμε στη διάθεσή μας πληροφορίες για τα δύο πολυσυζητημένα πρόσωπα της συγκεκριμένης πολεμικής σύγκρουσης, τον Σαντάμ Χουσεΐν, από πλευράς Ιρακινών, και το στρατηγό Σβάρτσκοφ, από πλευράς Συμμάχων, ενώ έχουμε επίσης τη δυνατότητα να δούμε την πολεμική τακτική που ακολούθησαν οι ιρακινές δυνάμεις και οι Σύμμαχοι, τα όπλα από τα οποία απαρτιζόταν το οπλοστάσιο των δύο αντιμαχόμενων παρατάξεων καθώς επίσης και τη δήλωση έναρξης των πολεμικών συγκρούσεων από τον τότε Πρόεδρο των Η.Π.Α., Τζορτζ Μπους.



Ο χάρτης στον οποίο απεικονίζεται το σημείο της πολεμικής δράσης.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν στη διάθεσή μας άλλες τρεις επιλογές με τις ονομασίες Background, The Battle και Aftermath, με την πρώτη από τις οποίες μπορούμε να δούμε κάποιο σύντομο ιστορικό των γεγονότων πριν από τον πόλεμο, με τη δεύτερη σταδιακά και σε σχηματική ανάπτυξη την εξέλιξη όλου του πολέμου και με την τρίτη τις καταστροφές και την κατάσταση των πραγμάτων μετά το πέρας των πολεμικών συγκρούσεων.

Σε γενικές γραμμές πρόκειται για έναν πολύ ενδιαφέροντα τίτλο ο οποίος εκμεταλλεύεται στο έπακρο τη σύγχρονη τεχνολογία των πολυμέσων, επιτυγχάνοντας να δώσει στο χρήστη μια πολύ σαφή και ξεκάθαρη εικόνα για το θέμα που πραγματεύεται.

Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται με εύκολο και γρήγορο τρόπο και ειδικότερα στα Windows 95 με το Autoplay το installation είναι κυριολεκτικά παιχνίδι. Για να απολαύσουμε στις οθόνες μας όμως όλες τις δυνατότητες του εν λόγω τίτλου, θα πρέπει να εγκαταστήσουμε και το Quick Time for Windows. Σε ό,τι αφορά το interface χαρακτηρίζεται από απλότητα και ευχρηστία, χωρίς να λείπουν και οι πρωτότυπες ιδέες, με αποτέλεσμα ο χρήστης να μην αντιμετωπίζει προβλήματα επικοινωνίας με την εφαρμογή. Ο ήχος και το video του τίτλου κινούνται επίσης σε πολύ υψηλά επίπεδα. Ιδιαίτερα αναφορικά με το video μπορούμε να πούμε ότι οι σκηνές που περιέχονται στον τίτλο είναι σπάνιες και αποτελούν ιστορικά ντοκουμέντα.

Αυτό που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση στο πρόγραμμα είναι το γεγονός ότι στην οθόνη του main menu παρουσιάζεται ένας



...Για να μην αλλάζετε
τον παροχέα σας
σαν τα πουκάμισα
Άν έχετε κουραστεί από την
έλλειψη ταχύτητας, αν
έχετε βαρεθεί να ψάχνετε
απεγνωσμένα για κάποια
γραμμή, αν σας συναρπάζει
η αναλογία πέντε χρηστών
ανα modem και η
υψηλότερη σχέση
εύρους-γραμμής ανά
χρήστη, τότε η λύση
είναι Groovy Net.
Αν θέλετε την
οικονομικότερη παρουσίαση
της εταιρίας σας με τους
καλύτερους
Web authors της αγοράς,
τότε τα hosted pages του
Groovy Business είναι
αυτό που θα γίνει εργαλείο
στα χέρια σας.
E-MAIL:info @ groovy.gr
WEB:http://www.groovy.gr
Πληροφορίες στα
τηλέφωνα: 6896951-2
GroovyBusiness
...Μερικοί υπόσχονται
υποστήριξη.
Εμείς στηρίζουμε τις
υποσχέσεις μας.

ηθοποιός, ντυμένος ανάλογα με το κλίμα της εποχής που αντιπροσωπεύει, ο οποίος κάνει μια μικρή περιγραφή του τι θα συναντήσουμε εξερευνώντας αυτόν τον ενδιαφέροντα τίτλο. Το ίδιο πρόσωπο εμφανίζεται ύστερα από κάθε επιλογή.

Στα υπέρ της εφαρμογής θα κατατάξουμε την πλήρη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων των πολυμέσων, ενώ στα κατά το ότι δεν υπάρχει πολύ κείμενο στη διάθεσή μας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Compton's
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, 16MB RAM, SVGA 640x480x32.000, Windows 3.1 ή νεότερα
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6773293
ΤΙΜΗ: 18.800 δρχ.

IDEAS THAT CHANGED THE WORLD

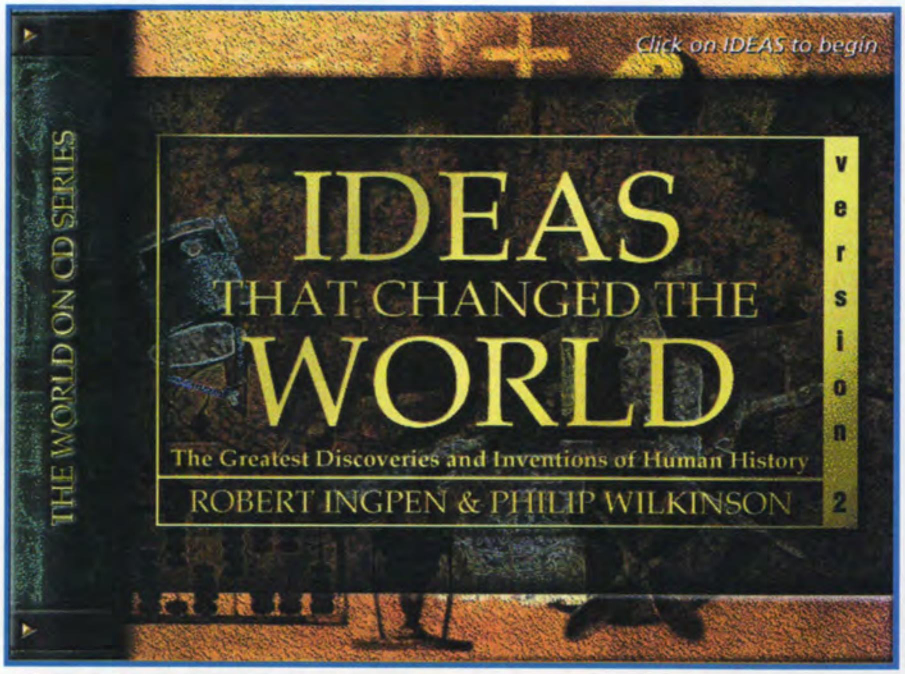
Ενα CD-ROM γεμάτο... ιδέες!

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

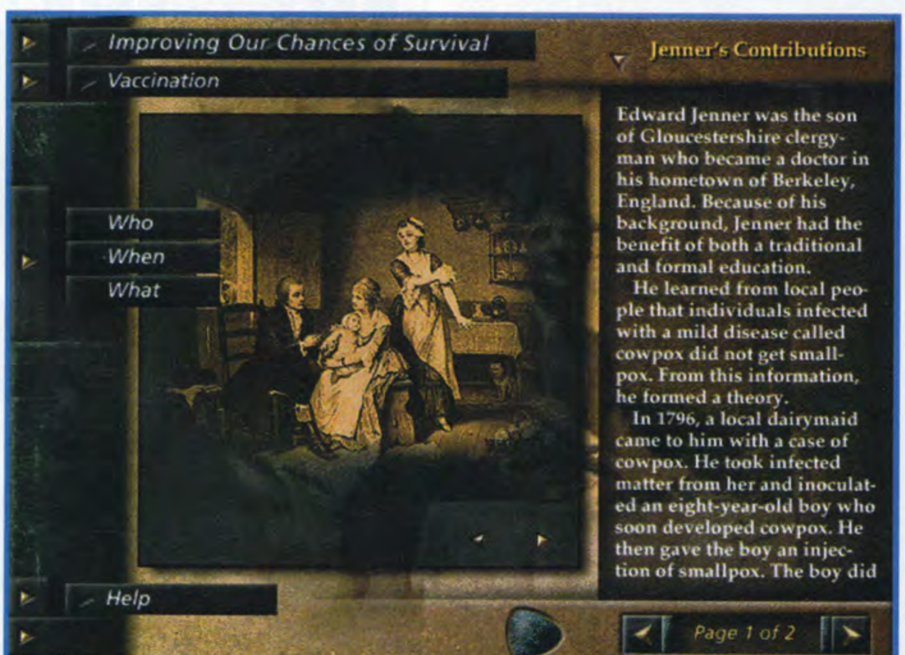
Με αυτόν τον τίτλο δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να παρακολουθήσει διαχρονικά την εξέλιξη του πολιτισμού μέσω των ιδεών που άλλαξαν τη μορφή του κόσμου που μας περιβάλλει. Η ιδέα του συγκεκριμένου προγράμματος στηρίζεται σε ένα ομότιτλο βιβλίο που έχει κυκλοφορήσει και στη χώρα μας, έχοντας σημειώσει μάλιστα ικανοποιητική επιτυχία.

Το CD περιέχει όλο το αυθεντικό κείμενο του βιβλίου και τις εικονογραφήσεις. Συμπεριλαμβάνονται επίσης animation, ήχος, video και μουσική, στοιχεία τα οποία θα ήταν αδύνατο να συναντήσει κάποιος σε παραδοσιακή έκδοση.

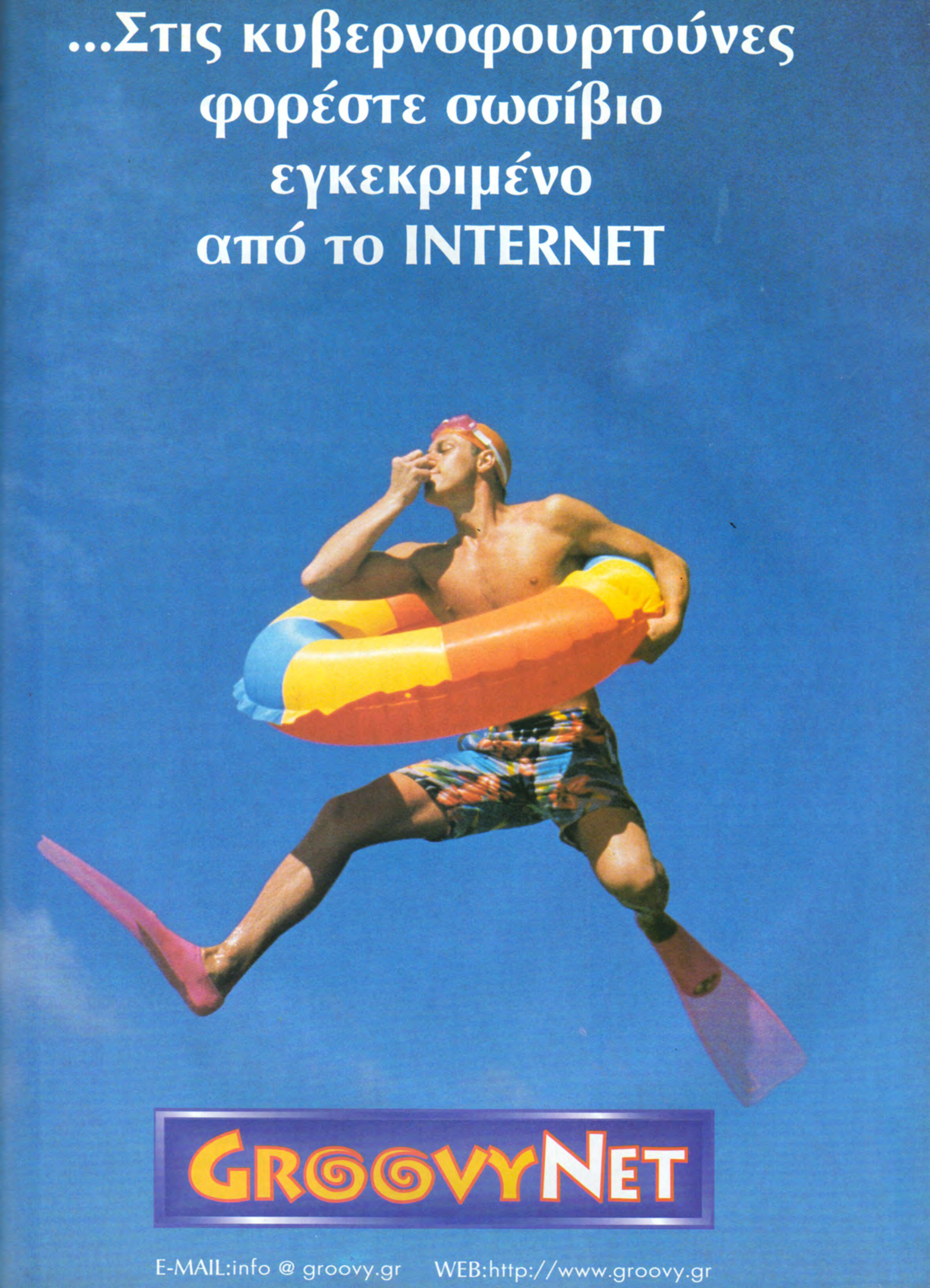
Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι πανεύκολη, οι δε απαιτήσεις του από πλευράς χωρητικότητας σκληρού δίσκου ελάχιστες (μόλις 5MB). Το interface είναι αρκετά καλό και λειτουργικό. Δεν θα συμφωνήσουμε, όμως, με τους παραγωγούς σε ό,τι αφορά τους χρωματισμούς των οθονών του προγράμματος οι οποίοι, κατά τη γνώμη μας, δεν έχουν την απαιτούμενη φωτεινότητα. Θεωρούμε αδιανόητο να είναι τόσο "σκοτεινός" ένας τίτλος που ασχολείται με την εξέλιξη των ιδεών του ανθρώπινου γένους. Η συγκεκριμένη επισήμανση βέβαια γίνεται καθαρά από αισθητικής άποψης, χωρίς να θέλουμε να θίξουμε την υπόλοιπη



Η πρώτη οθόνη με το λογότυπο της εφαρμογής.



Η οθόνη του προγράμματος με τα βιογραφικά των εφευρετών.


...Στις κυβερνοφουρτούνες
φορέστε σωσίβιο
εγκεκριμένο
από το INTERNET
GROOVYNET
E-MAIL:info @ groovy.gr WEB:http://www.groovy.gr



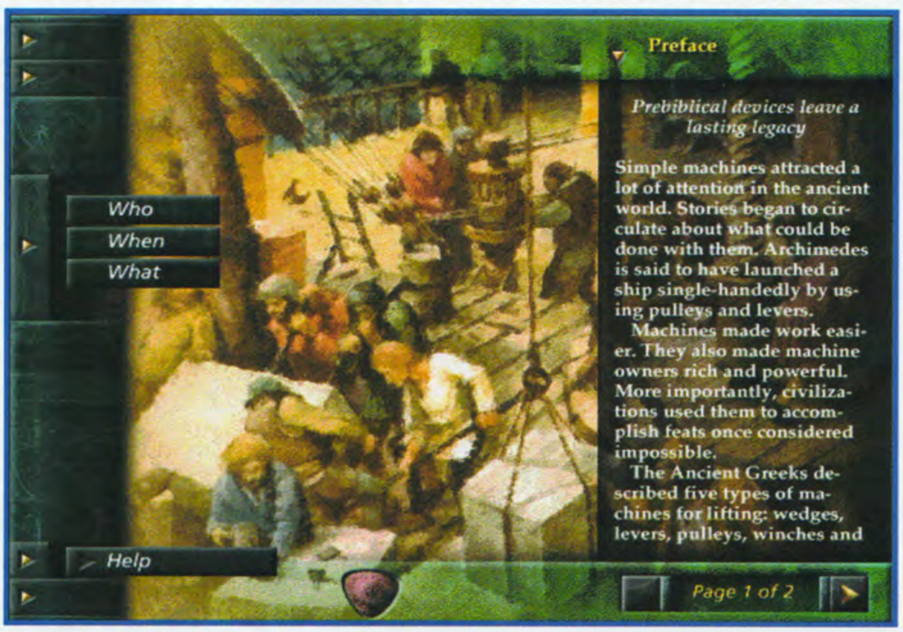
Οι στόχοι του Ideas that Changed the World.

δουλειά η οποία είναι αντικειμενικά πολύ καλή. Τα στοιχεία που μπορούμε να αντλήσουμε τρέχοντας την εφαρμογή είναι χωρισμένα σε πρώτη φάση σε βασικές κατηγορίες που αφορούν στις πρώτες ανακαλύψεις, τη χρησιμοποίηση των φυσικών και τεχνικών υλικών και την επιβίωση.

Καθεμία από τις προαναφερθείσες κατηγορίες χωρίζεται σε άλλες μικρότερες. Επί παραδείγματι, αν επιλέξουμε την κατηγορία "Μικραίνοντας τον κόσμο μας", θα δούμε διάφορες υποκατηγορίες που αναφέρονται στην τυπογραφία, την πτήση, τις τηλεπικοινωνίες, τους υπολογιστές, τον τροχό, την πυξίδα κ.α. Κάθε φορά που επιλέγουμε κάποιο θέμα βλέπουμε στην οθόνη του υπολογιστή μας τη σχετική εικονογράφηση ως φόντο. Εχουμε επίσης τη δυνατότητα να διαβάσουμε κάποιο εισαγωγικό κομμάτι αναφορικά με την ενότητα που έχουμε επιλέξει. Παρά το μεγάλο εύρος των δεδομένων που περιλαμβάνει η εν λόγω εφαρμογή, χάρη στον λειτουργικό τρόπο ταξινόμησής τους ο χρήστης οδηγείται σταδιακά στα μονοπάτια της γνώσης χωρίς να "χάνεται". Αξιοσημείωτο στοιχείο του τίτλου αποτελεί το γεγονός ότι σε κάθε υποενότητα υπάρχει ξεχωριστό γλωσσάρι που επεξηγεί άγνωστους όρους. Σε πολλά λήμματα έχουμε τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε κάποιες σκηνές video αλλά και animation που συχνά είναι interactive. Εκτός από τις παρατιθέμενες πληροφορίες, περιλαμβάνεται και ένα κουίζ γνώσεων. Ειδικότερα, βλέπουμε έξι ερωτήσεις από κάθε βασική κατηγορία των περιεχομένων και επιλέγουμε τη σωστή απάντηση από αυτές που εμφανίζονται στην οθόνη μας. Μετά το πέρας αυτής της διαδικασίας μπορούμε να δούμε τα αποτελέσματα των απαντήσεών μας είτε σε καθεμία από τις κατηγορίες ξεχωριστά είτε στο σύνολό τους.

Το πρόγραμμα μας παρέχει ακόμη έναν τρόπο συλλογής πληροφοριών μέσω των λειτουργιών "Ποιος, Τι, Πότε". Στην πρώτη περίπτωση βλέπουμε αλφαβητικά τα ονόματα εκείνων που έχουν "βάλει το χεράκι τους" για τη συγκρότηση μιας ιδέας. Στη δεύτερη έχουμε τη δυνατότητα να δούμε τις ιδέες αλλά και τις συσκευές που αναφέρονται στα διάφορα λήμματα αλφαβητικά. Μέσω της τρίτης λειτουργίας, τέλος, μας δίνεται ένα timeline των ιδεών που αναφέρονται στην εφαρμογή.

Εν κατακλείδι, πρόκειται για έναν πολύ ενδιαφέροντα τίτλο που σίγουρα θα εμπλουτίσει τις γνώσεις σας με κείμενα ευκολονόητα και περιεκτικά, φωτογραφίες και εικονογραφήσεις αρκετά καλής ποιότητας, όμορφα animations, στρωτό video και όμορφο ήχο ο οποίος βρίσκεται σε πλήρη αρμονία με το όλο κλίμα του προγράμματος. Η εφαρμογή τρέχει τόσο σε PC όσο και σε Macintosh.



Οι μηχανικές κατασκευές στον αρχαίο κόσμο.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Integrated Communications & Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/SX25MHz, 8MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, κάρτα ήχου, Windows 3.1 ή νεότερα, 5MB, ελεύθερα στον σκληρό.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 12.200 δρχ.

...Συναρπαστικές στιγμές διασκέδασης

Η ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΗΣ

3 CD-ROMs BATTLESHIP



3 CD-ROMs TRIVIAL PURSUIT
3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ TRIVIAL PURSUIT



Ολα προσφορά της Hasbro Hellas

MB

PARKER



3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΥΡΓΟΛΕΞΑ



3 CD-ROMs RISK
3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ RISK

3 CD-ROMs MONOPOLY
3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ MONOPOLY DELUXE
3 ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ MONOPOLY

COMPULINK NETWORK

5 τρίμηνες συνδρομές στο Internet (True PPP/Dynamic IP Address) και το GameNet της CompuLink Network

ΤΟ PC MASTER ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΘΕΡΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ:
HASBRO HELLAS, Κρέοντος 32, 104 42 Αθήνα, τηλ.: (01) 5132276
COMPULINK NETWORK, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: (01) 9249761-8
KOSTAL AEBE, Ελευσινίων 33, 141 22 Ν. Ηράκλειο, τηλ.: (01) 2832356, 2832334



ΤΑΙΝΙΑΣ "JOHNNY MNEMONIC"

...Για τα μάτια σας μόνο!

Kodak



3 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ STAR 175 35mm &
6 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ FUN CLASSIC της KODAK

3 Guys

10 T-SHIRTS &
5 ΚΟΛΕΓΙΑΚΕΣ ΜΠΛΟΥΖΕΣ της 3 GUYS

KOSTAL
HELLAS A.E.B.E.



1 MOUNTAIN BIKE IMPERIAL BM-220 Shimano, 21 speed SIS της KOSTAL



SHARP

1 STEREO RADIO CASSETTE REC. CD-Player, QT-CD44H(GY) &
1 WALKMAN AM/FM STEREO CASSETTE PLAYER X-Bass, JC-196H(BK) της SHARP



Clearasil

20 ΣΕΤ CLEARASIL της PROCTER & GAMBLE

... ΚΑΙ 5 ΕΤΗΣΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΣΤΟ PC MASTER

KODAK, Χειμάρας 8, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: (01) 6898620
3 GUYS, Λεβάδειας 7, 114 52 Μεταμόρφωση, τηλ.: (01) 2846440
SHARP, Λεωφ. Βουλιαγμένης 3, 116 36 Αθήνα, τηλ.: (01) 9225211-3
PROCTER & GAMBLE, Λεωφ. Συγγρού 165, 117 45 Ν. Σμύρνη, τηλ.: (01) 9394369

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΘΕΣΕΙΣ

Οπου υπάρχει "θέση", υπάρχει και "αντίθεση". Και όπου υπάρχει "άποψη" υπάρχει "διάλογος".

Πριν από λίγο καιρό έφθασε στα χέρια μου μια επιστολή από ένα πανέμορφο νησί των Κυκλάδων, ο συγγραφέας της οποίας αντικρούει ορισμένες από τις απόψεις του Mr Spock, έτσι όπως αυτές είχαν δημοσιευθεί από την παρούσα στήλη του τεύχους Φεβρουαρίου 1997. Αν και κάπως "απότομη", η επιστολή αυτή αντανακλά τις απόψεις της "άλλης πλευράς", των χρηστών δηλαδή που επωφελούνται και υποστηρίζουν την εξάπλωση, τη λειτουργικότητα και τη φιλικότητα των Windows 95. Επειδή πιστεύω ότι η αντιπαράθεση απόψεων είναι σημαντικότερη από το μονόλογο, παραθέτω την επιστολή σχεδόν αυτούσια εις βάρος των υπόλοιπων θεμάτων της στήλης.

"Αφορμή αυτήν τη φορά για το γράμμα μου αποτελεί η επιστολή του Mr Spock στη στήλη 'Μεταξύ μας' του τεύχους 81 του περιοδικού. Για να συστηθώ (όχι ως πρόσωπο φυσικά), θα πρέπει να πω ότι ασχολούμαι με τους υπολογιστές όχι περισσότερο από τρία χρόνια. Η αγάπη μου όμως προς το συμπαθές αυτό μηχανάκι με ώθησε, θέλω να πιστεύω, αν όχι στη θέση του έμπειρου, τουλάχιστον στη θέση του σχετικού και καλά πληροφορημένου χρήστη. Η τριβή μου με τέσσερα λειτουργικά συστήματα κυρίως (DOS/ Windows 3.1, IBM Warp, Windows 95 και, πρόσφατα, Windows NT 4), έχω την πεποίθηση ότι μου προσέφερε μια αντικειμενική ματιά καθώς και σαφή ορισμό των εννοιών που τα χαρακτηρίζουν. Για παράδειγμα, πιστεύω ότι γνωρίζω τι σημαίνει ευχρηστία, σταθερότητα, λειτουργικότητα και άλλα επίθετα που παρουσιάζουν τις ποιοτικές τους διαφορές.

Συμφωνώ λοιπόν με τον Mr Spock ότι τα Windows 95 δεν διαθέτουν τη γοητεία της αναζήτησης, του πειραματισμού και, γιατί όχι, τη γοητεία της εξουσίας που μας παρέχει η γνώση κάποιου αντικειμένου. Να σκεφτείτε όμως ότι, όσο οι υπολογιστές στηρίζονταν σε λειτουργικά συστήματα βασιζόμενα στα στοιχεία που εσείς βρίσκετε θετικά, η διάδοσή τους περιοριζόταν σε ένα μικρό αριθμό 'μυημένων' ή καλύτερα ένα 'υπόλειμμα' που διέθετε το πάθος της αναζήτησης. Αυτό το πάθος εξαντλούσαν πάνω στα μηχανάκια. Δεν είναι αυτός όμως ο προορισμός τους σήμερα. Σήμερα απευθύνονται σε ένα ευρύτατο φάσμα ανθρώπων που αναζητούν στοιχεία όπως η ευχρηστία, η λειτουργικότητα και η σταθερότητα. Πιστεύω ότι αυτή είναι η φυσική εξέλιξη κάθε προϊόντος. Δηλαδή, να πληροί τις προϋποθέσεις εκείνες που θα του εξασφαλίσουν την ευρεία αποδοχή. Για παράδειγμα, στο σπίτι μου έχω ένα video που σίγουρα έχει κλείσει την οκταετία. Ο προγραμματισμός του είναι ένας πονοκέφαλος. Εάν δείτε ανάλογες συσκευές του σήμερα θα παρατηρήσετε ότι μπορούν να προγραμματιστούν από ένα μικρό παιδί. Γιατί λοιπόν οι υπολογιστές θα πρέπει πάντα να είναι δυσκολότεροι στο χειρισμό από ένα video, μια τηλεόραση ή μια κουζίνα μαγειρέματος;

Για ε(μ;)σάς τους νοσταλγούς αυτής της άλλης εποχής υπάρχουν λύσεις. Αφού δεν σας αρέσουν τα Windows 95 γιατί τα εγκαταστήσατε στο σύστημά σας; Θα μπορούσατε να κρατήσετε τα παλιά (καλά;) Windows 3.1 ή το DOS (όσο πιο παλιά τόσο πιο καλά (;) για να παραφράσω λίγο το, γνωστό πλέον, χυδαίο στιχάκι) ή, ακόμα καλύτερα, γιατί δεν περνάτε σε Unix (η αποθέωση της δυσχρηστίας για πολλούς, το μέγαρο της ευτυχίας για ε(μ;)σάς;). Εάν τώρα είστε από εκείνους που χρειάζονται κάποια σύγχρονα προγράμματα (που σημειωτέον δεν διαθέτουν τα πολυπόθητα για εσάς χαρακτηριστικά - όχι, αυτήν τη φορά δεν έχει 'εμάς' ούτε με ερωτηματικό) τα Windows NT4 ίσως αποτελούν μια λύση.

Βέβαια, θα συμφωνήσω μαζί σας για τις κτηνώδεις απαιτήσεις τους που αρχίζουν να καταντούν κοροϊδία. Ομως, θα πρέπει να συμφωνήσετε μαζί μου στο ότι δεν είναι ούτε το μόνο ούτε το πρώτο πρόγραμμα που έχει ανάλογες απαιτήσεις. Ξεκινώντας από τα παιχνίδια και φτάνοντας στις σύγχρονες multimedia εφαρμογές, θα ανακαλύψετε ότι έχουν κατά πολύ ανώτερες απαιτήσεις από αυτές του λειτουργικού στο οποίο τρέχουν, συχνά αδικαιολόγητες.

Επίσης, θα συμφωνήσω μαζί σας και στο ότι καλώς πράττει η BSA και στρέφει τα βέλη της προς τις επιχειρήσεις. Δεν νομίζω όμως ότι οι απλοί χρήστες θα διαφημίσουν ένα προϊόν. Αυτό, για τον απλούστατο λόγο ότι δεν γνωρίζω πολλούς σοβαρούς επιχειρηματίες οι οποίοι θα στήριζαν την οργάνωση της επιχείρησής τους στη συμβουλή κάποιου φίλου ο οποίος για ευχαρίστηση και μόνο θα αγόραζε το ένα ή το άλλο πακέτο. 'Η μήπως θα πάρει ο εν λόγω επιχειρηματίας σβάρνα όλους τους παρανομούντες γνωστούς του για να αποκτήσει μια ολοκληρωμένη άποψη για τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην αγορά. Επίσης, θεωρώ ανεδαφική τη σκέψη σας για διαχωρισμό των χρηστών σε δύο κατηγορίες. Σε αυτούς που κερδίζουν από κάποιο προϊόν και σε αυτούς που δεν κερδίζουν από αυτό. Κι αυτό διότι όλοι θα παρουσιάζονται ως 'μη κερδοσκοπικοί' χρήστες και έπειτα όλοι θα αγοράζουν όποιο πακέτο βρουν μπροστά τους επειδή θα έχουν προνομιακή μεταχείριση στο θέμα της τιμής του προϊόντος.

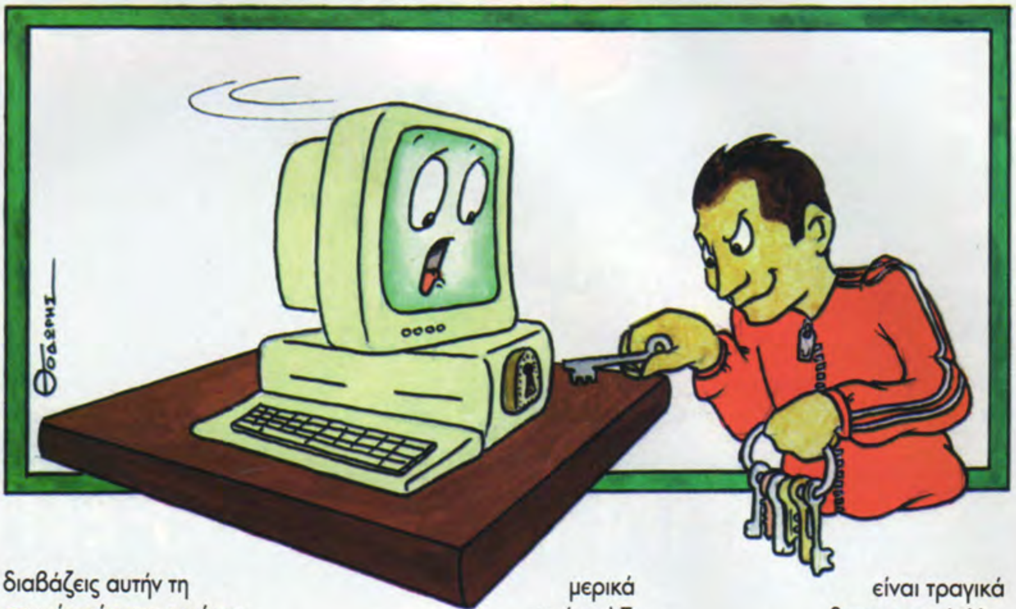
Νομίζω λοιπόν, φίλε Mr Spock, ότι οι συλλογισμοί σου υποφέρουν αρκετά από το σύνδρομο της επιφανειακής σκέψης, του δογματισμού και, όσον αφορά στο θέμα των Windows 95, του εγωισμού,

αφού προσπαθείς να καλύψεις τις δικές σου ανάγκες (που στην παρούσα περίπτωση είναι ανάγκες της μειοψηφίας) διασκελίζοντας επιδεικτικά τις επιθυμίες και ανάγκες κάποιων άλλων που όμως αυτοί οι άλλοι αποτελούν και την πλειοψηφία. Δεν είχα την πρόθεση να κρίνω τη σκέψη σου, αναγκάστηκα όμως εκ των πραγμάτων. (...)

Ευχαριστώ προκαταβολικά τον Mr Spock για την κατανόηση (τίποτε δεν γράφτηκε με κακή πρόθεση - και εάν ήμουν κάπου σκληρός δεν το έκανα επίτηδες, είναι μέρος του χαρακτήρα μου) και το PC Master.

Φιλικά

Ραπανάκης Βασίλης"



Αν και το γράμμα απευθύνεται στον Mr Spock, ο οποίος είναι και ο πλέον αρμόδιος να απαντήσει, θα αποπειραθώ να σχολιάσω ορισμένα σημεία του, ζητώντας προκαταβολικά συγγνώμη και από τις δύο "αντιμαχόμενες" (που λέει ο λόγος) πλευρές. Περιττό να πω, βέβαια, ότι ο σχολιασμός αυτός αντανακλά τις αυστηρά προσωπικές μου απόψεις. Η γνώμη του Mr Spock μπορεί να αποδειχθεί διαμετρικά αντίθετη...

Καταρχήν, φίλε Βασίλη, να μην έχεις καμία αμφιβολία ότι τα Windows 95 εγκαταστάθηκαν στο σύστημά μου από ανάγκη και μόνο. Αν είχε "πιάσει" το Warp θα είχα εγκαταστήσει το Warp. Το ίδιο, αν είχε τύχει ευρείας αποδοχής το NextStep. Και μην έχεις καμία αμφιβολία ότι στο σύστημά μου υπάρχει ακόμα το DOS 6.2, το οποίο και χρησιμοποιώ συνεχώς. Για παράδειγμα, το κείμενο που διαβάζεις αυτήν τη στιγμή γράφεται σε έναν επεξεργαστή κειμένου του 1983, φυσικά σε περιβάλλον DOS. Δεν υποστηρίζει καν ποντίκι. Δεν είναι καλύτερος από το Word 5, 6 ή 7, αλλά κάνει τη δουλειά που θέλω γρήγορα και αξιόπιστα. Προπαντός γρήγορα. Χωρίς να κινδυνεύω να βγω ψεύτης, πιστεύω ότι είναι γρηγορότερος από οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου στα Windows. Ασε που με έχει γλιτώσει από ένα σωρό χρήματα (τα οποία θα έδινα για να αγοράσω τις εκδόσεις 5, 6 και 7). Πού θέλω να καταλήξω; Οτι, τελικά, η έννοια του "καλύτερου λειτουργικού συστήματος" έχει σχέση με το τι ζητά ο καθένας από τον υπολογιστή του. Αν ζητά γραφικό περιβάλλον και εικονίδια, χωρίς να ενδιαφέρεται για τα περαιτέρω, αναμφισβήτητα θα επιλέξει Windows 95. Αν ενδιαφέρεται για απόδοση, ταχύτητα, αλλά και πλήρη έλεγχο του συστήματος, τότε θα επιλέξει DOS ή και Unix, όπως πολύ σωστά αναφέρεις. (Τα Windows NT4 δεν τα βλέπω ως λύση, τουλάχιστον όχι ακόμα. Ισως σε μερικά χρόνια.) Το θέμα όμως δεν είναι αυτό. Αν επιλέξεις αυστηρά DOS, για παράδειγμα, το μόνο software που θα βρίσκεις είναι τα παιχνίδια.

Δεν είναι κρυφό ότι τα Windows 95 έδωσαν άλλη πνοή στον κόσμο των PCs. Τα έφεραν σε επαφή με πολύ περισσότερο κόσμο. Το έχουμε επισημάνει αναρίθμητες φορές μέσα από την παρούσα στήλη. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι τα Windows 95 είναι ό,τι καλύτερο μπορούσε να συμβεί στην αγορά των υπολογιστών. Δεν είμαι αντίθετος με το γραφικό περιβάλλον - κάθε άλλο. Αλλά θα προτιμούσα αυτό το περιβάλλον να μη με απομακρύνει από το πάθος μου, την αγάπη μου και, γιατί όχι, τη "μούρλα" μου. Ενα λειτουργικό σύστημα που θα απευθύνεται και στους μεν και στους δε. Αναφέρθηκες σε videos, πλυντήρια και κουζίνες. Στο χώρο αυτό, ο καταναλωτής μπορεί να επιλέξει την τάδε οικιακή συσκευή από τη δείνα. Στους υπολογιστές τα πράγματα είναι τραγικά διαφορετικά. Η λογική είναι boolean όπως και η φύση τους. Είτε ακολουθείς είτε όχι. Τρίτον τι αποκλείεται.

Ναι, δυστυχώς, είμαστε λίγοι. Το ότι υπάγομαι όμως στη μειοψηφία δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχω. Και μέχρι να ικανοποιηθούν οι δικές μου απαιτήσεις, δεν θα πάψω να διαμαρτύρομαι και να φωνάζω. Είναι, άλλωστε, δικαίωμά μου να μη συμβιβάζομαι με μετριότητες. Ξέρω τι είναι ικανοί να κάνουν οι υπολογιστές, ξέρω τι σημαίνει Windows NT4, multitasking, multithreading, multiprocessing, όπως ξέρω και τι σημαίνει NextStep, OS/2, System 7, X-Windows και Irix. "Ξέρω τι θέλω. Και δεν θα ησυχάσω, αν δεν το αποκτήσω."

Αλήθεια, ποιος θα πίστευε τον πωλητή αυτοκινήτων που θα του έλεγε ότι η Testarossa που μόλις αγόρασε κάνει μόνον για ψώνια μέσα στην πόλη, επειδή απλώς της είχε προσθέσει ένα καλαθάκι στο καπό;

■

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

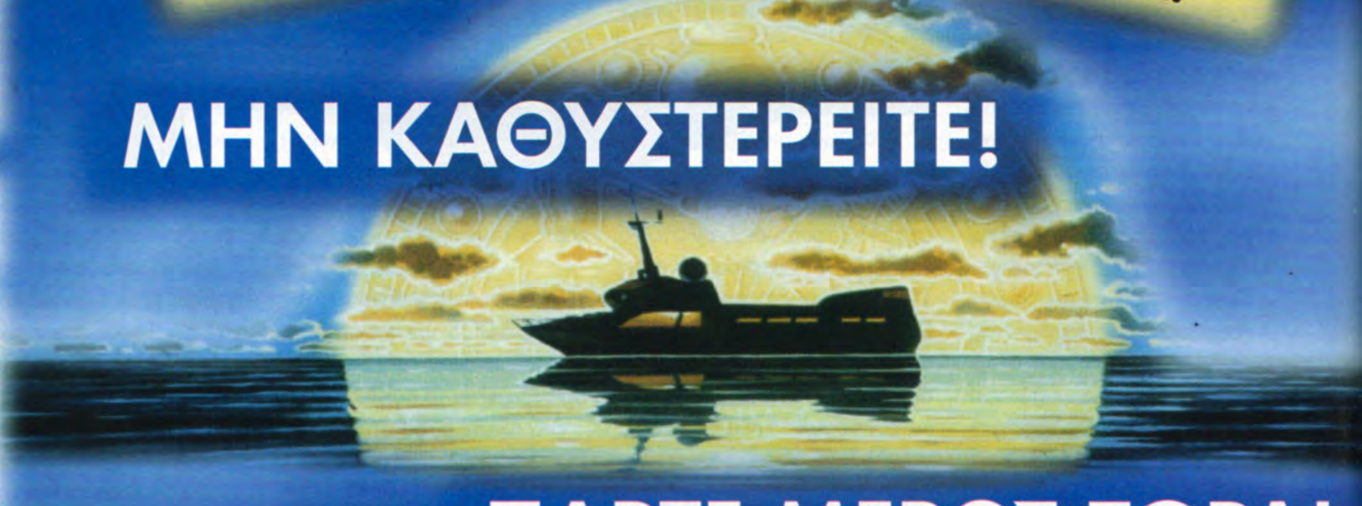
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ!

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!



ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ!

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

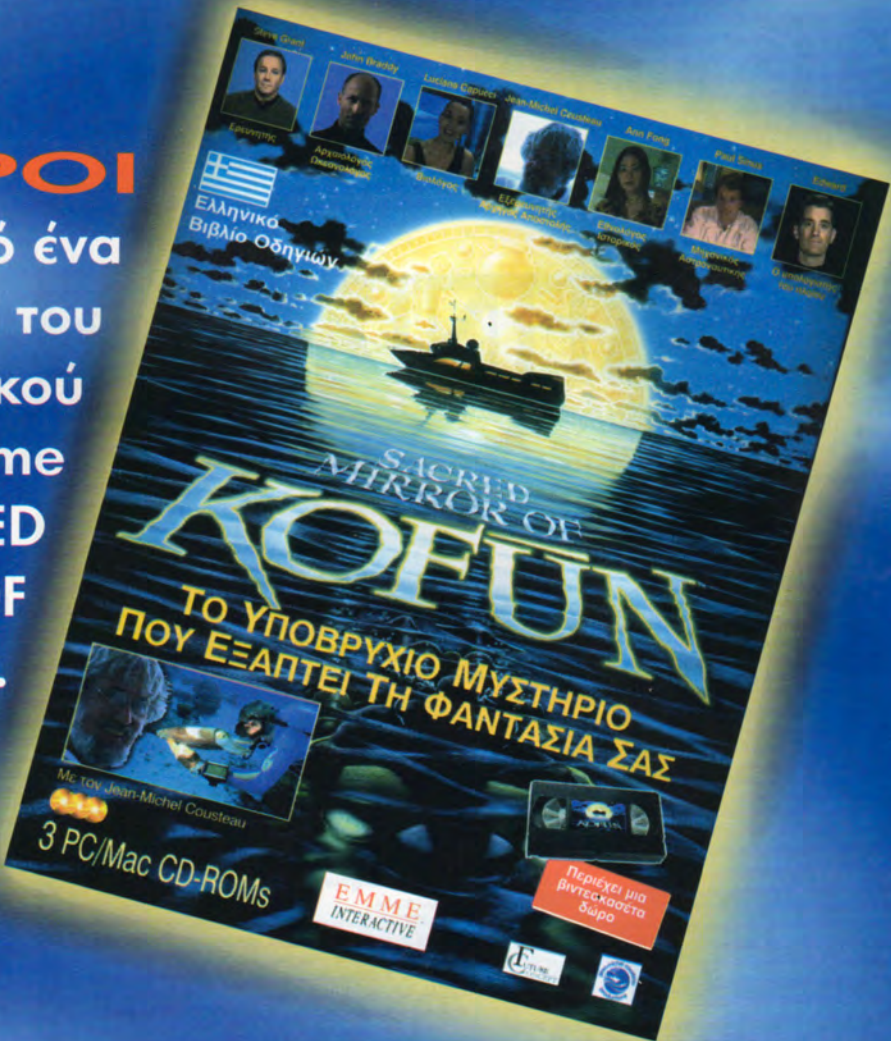
...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ... ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει 1 μήνα (τεύχος Μαΐου). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 18 Ιουνίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Ιουνίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και την 1η Σεπτεμβρίου. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού adventure game THE SACRED MIRROR OF KOFUN.



ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA AE

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Ποιος είναι υπεύθυνος για τα υποβρύχια videos του Sacred Mirror of Kofun; 1. ....

2. Ποια ήταν η αποστολή του Ιερού Καθρέφτη του Kofun; 2. ....

3. Ποια είναι η νέα διεύθυνση της εταιρίας CD-Media; 3. ....

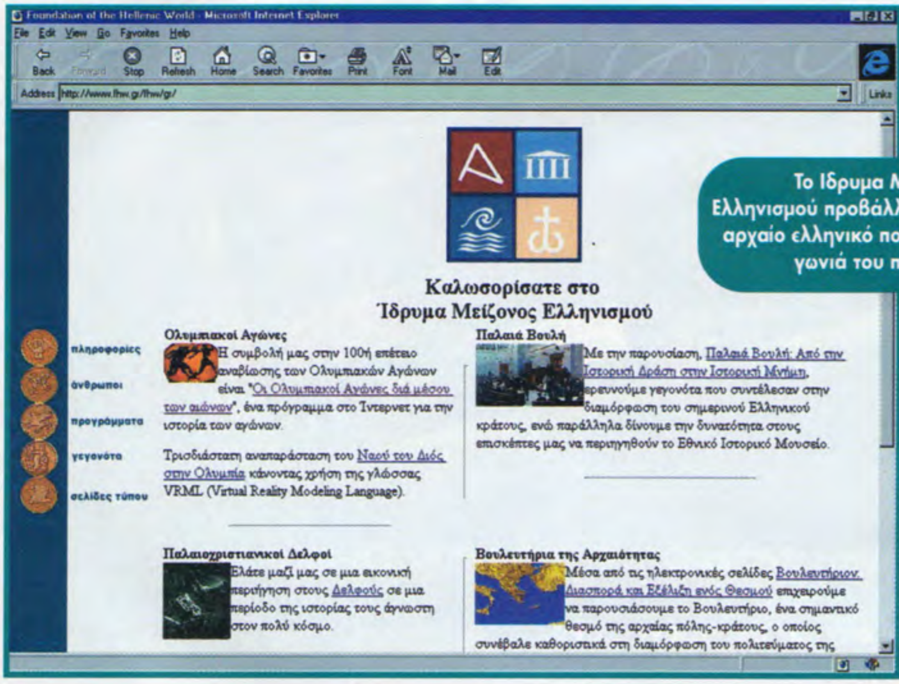
ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....

Ο ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟ INTERNET



Το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού προβάλλει μέσω Web τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό σε κάθε γωνιά του πλανήτη.

Η στήλη έχει μια ιδιαίτερη αδυναμία σε θέματα ελληνισμού και ιστορίας. Στο άρθρο αυτού του μήνα θα αναφερθούμε σε μια προσπάθεια συνδυασμού της Πληροφορικής και των υπολογιστών, αντικείμενα κατεξοχήν τεχνοκρατικά, με μία κλασική επιστήμη όπως είναι η Ιστορία.

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

Η Τεχνολογία και η Πληροφορική τίθενται στην υπηρεσία του πολιτισμού και της ιστορίας. Μια αξιόλογη προσπάθεια που φέρνει τη μεγαλοπρέπεια του αρχαίου ελληνικού πνεύματος στο Δίκτυο μέσα από τις σελίδες του Web και τη μαγεία της VRML (Virtual Reality Model Language). Αυτή η πολύτιμη για τη χώρα μας προσπάθεια αποτελεί έργο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού. Πρόκειται για ένα σχετικά νέο ίδρυμα (η ίδρυσή του κυρώθηκε ομόφωνα από το Ελληνικό Κοινοβούλιο τον Σεπτέμβριο του 1993) που είναι νομικό πρόσωπο ιδιωτικού δικαίου με μη κερδοσκοπικό χαρακτήρα και ιδρύθηκε με κεφάλαια που προήλθαν από δωρεές.

Σκοπός του Ιδρύματος είναι η προβολή της ελληνικής ιστορίας μέσω Internet. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, το Ίδρυμα έχει "στήσει" έναν κόμβο στο Internet με στόχο τη φιλοξενία ευρύτατου φάσματος πληροφοριών σχετικά με την ελληνική ιστορία. Αυτή τη στιγμή υποστηρίζονται δύο γλώσσες με τελικό σκοπό την υποστήριξη περισσότερων. Αν και το όλο εγχείρημα βρίσκεται στα πρώτα στάδια, υπάρχουν ήδη mirror sites σε άλλους servers, κάτι που δείχνει πως η προσπάθεια έχει δρομολογηθεί και κινείται με γοργούς ρυθμούς. Θα υπάρξει συνεργασία με άλλους πολιτιστικούς οργανισμούς σε όλο τον κόσμο, με σκοπό την παρουσίαση θεμάτων ιστορικού περιεχομένου και σε άλλους WWW κόμβους. Το Ίδρυμα έχει διαιρέσει την ελληνική ιστορία σε δεκατέσσερις συμβατικές περιόδους, ώστε να διευκολύνεται το έργο όσων φορέων ενδιαφέρονται να ασχοληθούν, σύμφωνα πάντα με την ειδικότητά τους. Οι προτάσεις και τα θέματα θα κρίνονται από το Ίδρυμα και, ανάλογα με το ενδιαφέρον και την ποιότητα που θα παρουσιάζουν, θα χρηματοδοτούνται από αυτό. Το αποτέλεσμα αυτής της συνεργασίας θα εισάγεται στον κεντρικό υπολογιστή του ΙΜΕ σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα προγράμματα. Στο site του Ιδρύματος (http:// www.Fhw.gr) διαβάζουμε πως: "Στην παρούσα φάση τα ακόλουθα προγράμματα βρίσκονται σε εξέλιξη. Δεν αναφέρονται όσα είναι στο στάδιο του προγραμματισμού.

Ι. Οι Ολυμπιακοί Αγώνες διαμέσου των αιώνων. Εδώ παρουσιάζεται η εξέλιξη των αγώνων από την προϊστορία και την αρχαιότητα μέχρι τη σύγχρονη αναβίωσή τους το 1896. Αυτό το πρόγραμμα αποτελεί προϊόν συνεργασίας του ΙΜΕ με το Πανεπιστήμιο Dartmouth, στο Ανόβερο, Νιου Χαμσάιρ, των ΗΠΑ.

ΙΙ. Παλαιά Βουλή: Από την ιστορική δράση στην ιστορική μνήμη. Το πρόγραμμα αυτό δημιουργήθηκε για την πρώτη δημόσια παρουσίαση του Ιδρύματος στο Εθνικό Ιστορικό Μουσείο. Στόχος του η παρουσίαση σημαντικών στιγμών του κοινοβουλευτισμού στην Ελλάδα, κατά την περίοδο που το ιστορικό κτίριο της Παλαιάς Βουλής στέγαζε τις κοινοβουλευτικές λειτουργίες. Στο πρόγραμμα περιλαμβάνονται ο οδηγός του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου καθώς και πληροφορίες για την ιστορία του κτιρίου. Δημιουργοί του προγράμματος είναι αποκλειστικά τα μέλη του προσωπικού του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού.

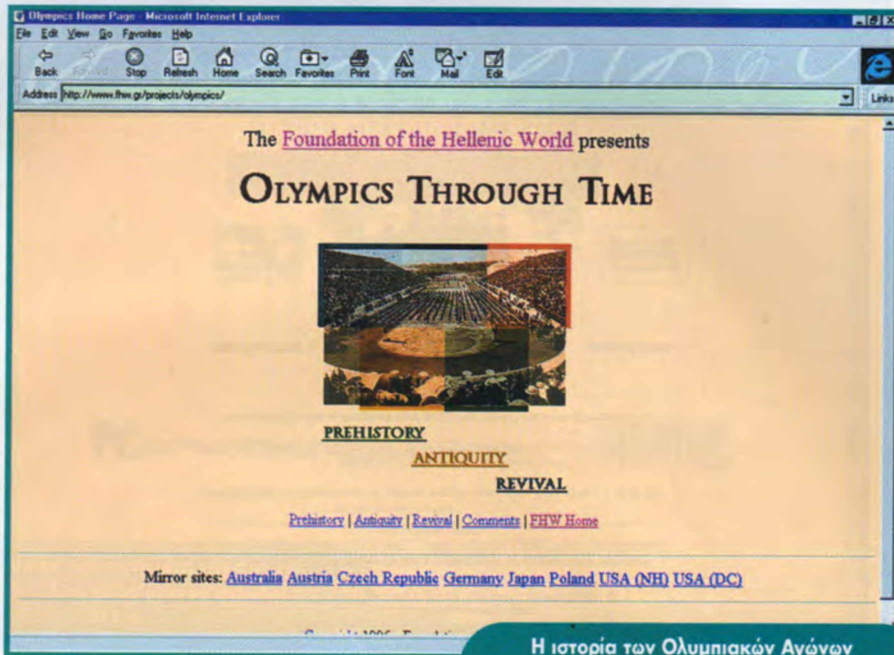
III. Βουλευτήριο: Διασπορά και εξέλιξη ενός θεσμού. Και αυτό το πρόγραμμα δημιουργήθηκε για την πρώτη δημόσια εμφάνιση του Ιδρύματος. Στοχεύει στην παρουσίαση της διασποράς και εξέλιξης του θεσμού του Βουλευτηρίου στο χώρο και το χρόνο. Η προσπάθεια συνίσταται στην προσέγγιση από αρχιτεκτονικής πλευράς των κέντρων του πολιτικού βίου στην αρχαιότητα, ενώ σύντομα θα ακολουθήσει εκτενέστερη παρουσίαση. Δημιουργοί του προγράμματος είναι τα μέλη του προσωπικού του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού.

IV. Ελληνες Ταξιδιώτες. Με αφορμή τα ταξίδια Ελλήνων περιηγητών σκιαγραφούνται το ιστορικό πλαίσιο και το περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιήθηκε ο ελληνισμός. Βάση για το πρόγραμμα αποτελούν οι καταγραφές των ίδιων των ταξιδιωτών, περιγραφές άλλων περιηγητών, καθώς και ιστορικές πληροφορίες και εικόνες για τις ελληνικές κοινότητες, τους χώρους ζωής και τη δράση των Ελλήνων. Η εργασία αυτή υλοποιείται εξ ολοκλήρου από το επιτελείο του ΙΜΕ.

Η Τεχνολογία και η Πληροφορική τίθενται στην υπηρεσία του πολιτισμού και της ιστορίας. Μια αξιόλογη προσπάθεια που φέρνει τη μεγαλοπρέπεια του αρχαίου ελληνικού πνεύματος στο Δίκτυο μέσα από τις σελίδες του Web και τη μαγεία της VRML (Virtual Reality Model Language). Αυτή η πολύτιμη για τη χώρα μας προσπάθεια αποτελεί έργο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού.

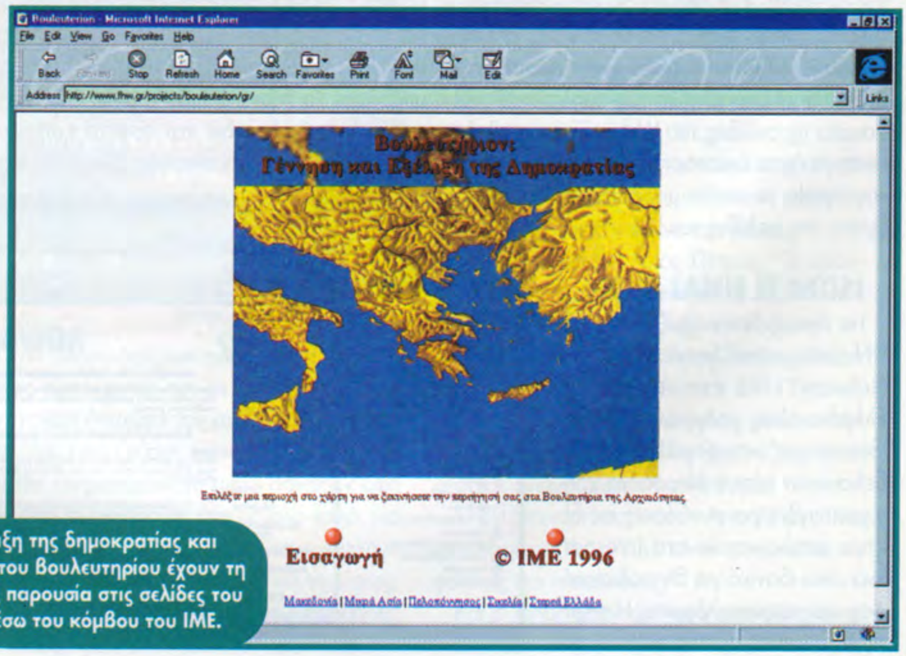
V. Μεσοβυζαντινή περίοδος. Η ζωή στην ελλαδική επαρχία τον 10ο μ.Χ. αιώνα σε αντιδιαστολή με αυτήν της πρωτεύουσας της αυτοκρατορίας, βασισμένη σε κείμενα της εποχής. Αυτό το πρόγραμμα εκπονείται σε συνεργασία με το Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών."

Στο site του Ιδρύματος φιλοξενείται ειδικό αφιέρωμα στον στρατηγό Μακρυγιάννη, ενώ υπάρχει και ειδική βάση δεδομένων για τον ελληνισμό της Μικράς Ασίας. Σε αυτήν το Ιδρυμα σκοπεύει να φιλοξενήσει οτιδήποτε έχει σχέση με τον εκεί ελληνισμό από τον 12ο π.Χ. αιώνα έως και το 1930, οπότε υπεγράφη συμφωνία για την απομάκρυνση των ελληνικών πληθυσμών από αυτές τις περιοχές, ως συνέπεια της Μικρασιατικής Εκστρατείας των ετών 1919-1922.

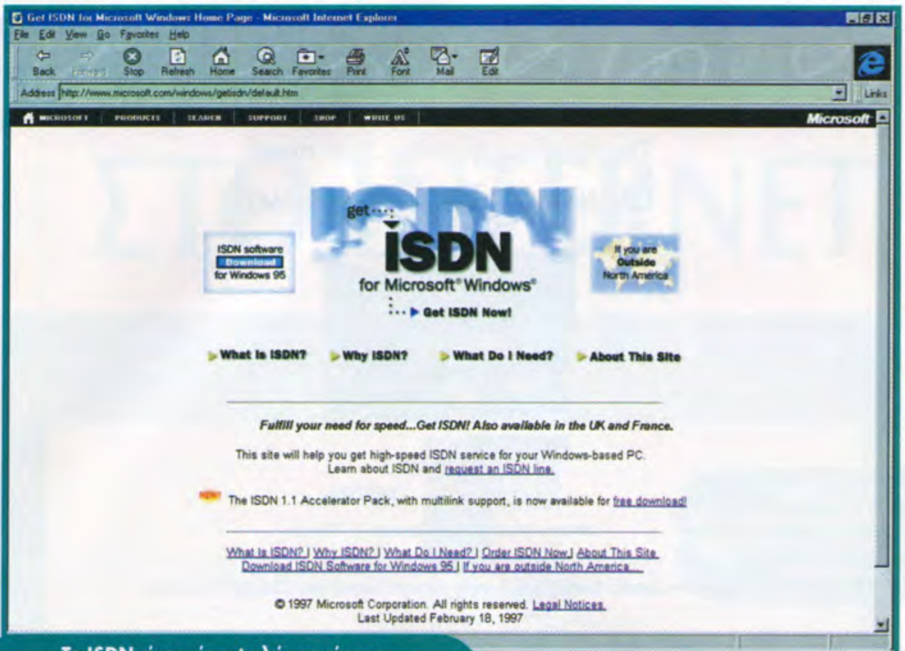


Η ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων είναι ένα από τα θέματα που παρουσιάζονται μέσα από τις σελίδες του ΙΜΕ.

Η τράπεζα από πλευράς θεματολογίας έχει χωριστεί σε τέσσερις θησαυρούς: α) Θησαυρός Γεωγραφικών Ορων, β) Θησαυρός Δομημένου Περιβάλλοντος, γ) Θησαυρός Ιστορικών Προσώπων και δ) Θησαυρός Ιστορικών και Πολιτιστικών Γεγονότων. Η πρώτη επαφή μου με το ΙΜΕ ήταν στην έκθεση "Internet Show" που διεξήχθη πρόσφατα στον εκθε-



Η εξέλιξη της δημοκρατίας και ο θεσμός του βουλευτηρίου έχουν τη δική τους παρουσία στις σελίδες του Web μέσω του κόμβου του ΙΜΕ.

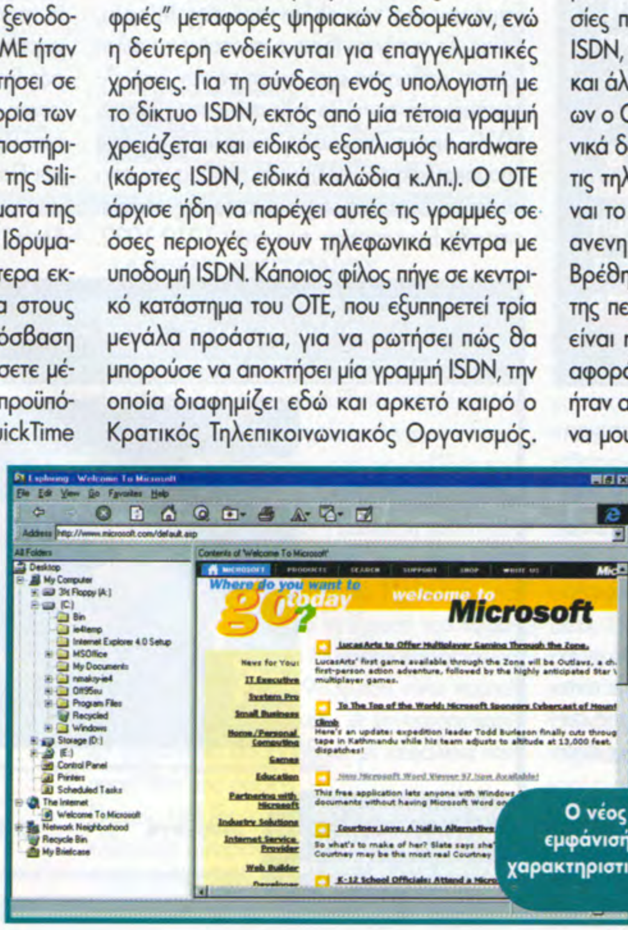


Το ISDN είναι μία υψηλής ταχύτητας ψηφιακή τηλεφωνική γραμμή που διατίθεται για μεταφορά δεδομένων αλλά και φωνής-video.

σιακό χώρο του γνωστού αθηναϊκού ξενοδοχείου Holiday Inn. Το προσωπικό του ΙΜΕ ήταν ευγενικότατο και πρόθυμο να απαντήσει σε κάθε ερώτηση και να λύσει κάθε απορία των επισκεπτών. Το περίπτερο του ΙΜΕ υποστήριζαν υπολογιστές και μεγάλα monitors της Silicon Graphics, που παρουσίαζαν δείγματα της εργασίας των προγραμματιστών του Ιδρύματος σε VRML. Ενα από τα σημαντικότερα εκθέματα VRML ήταν ο Ναός του Δία στους Δελφούς. Οσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να τον απολαύσετε μέσα από τις σελίδες του Web, με την προϋπόθεση να έχετε εγκαταστήσει το VR QuickTime της Apple το οποίο μπορείτε να βρείτε στις σελίδες του ΙΜΕ.

ISDN! ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ;

Για όσους δεν γνωρίζουν, το ISDN (Integrated Services Digital Network) είναι ένα νέο για την Ελλάδα είδος γραμμών του ΟΤΕ, ιδανικό για μεταφορά ψηφιακών δεδομένων (data). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για συνδέσεις σε δίκτυα υπολογιστών στο Internet, ενώ είναι ιδανικό για βιντεοδιασκέψεις και εικονοτηλέφωνα. Η ταχύτητά του είναι αρκετά μεγάλη και παρέχεται σε δύο εκδόσεις: τη βασική (BRI) και την πρωτεύουσα (PRI). Η πρώτη είναι ό,τι καλύτερο για οικιακές και "ελαφριές" μεταφορές ψηφιακών δεδομένων, ενώ η δεύτερη ενδείκνυται για επαγγελματικές χρήσεις. Για τη σύνδεση ενός υπολογιστή με το δίκτυο ISDN, εκτός από μία τέτοια γραμμή χρειάζεται και ειδικός εξοπλισμός hardware (κάρτες ISDN, ειδικά καλώδια κ.λπ.). Ο ΟΤΕ άρχισε ήδη να παρέχει αυτές τις γραμμές σε όσες περιοχές έχουν τηλεφωνικά κέντρα με υποδομή ISDN. Κάποιος φίλος πήγε σε κεντρικό κατάστημα του ΟΤΕ, που εξυπηρετεί τρία μεγάλα προάστια, για να ρωτήσει πώς θα μπορούσε να αποκτήσει μία γραμμή ISDN, την οποία διαφημίζει εδώ και αρκετό καιρό ο Κρατικός Τηλεπικοινωνιακός Οργανισμός. Εκπληκτος ανακάλυψε πως αρκετοί υπάλληλοι του ΟΤΕ έχουν πλήρη άγνοια του όρου ISDN. Ο υπάλληλος στον οποίο απευθύνθηκε ο φίλος μου όχι μόνο δεν ήταν σε θέση να δώσει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη υπηρεσία του ΟΤΕ, αλλά από ό,τι φάνηκε δεν είχε ακούσει ποτέ αυτόν τον όρο. Ρώτησε άλλους συναδέλφους του αν είχε υποπέσει στην αντίληψή τους η κυκλοφορία διαφημιστικού φυλλαδίου για τη συγκεκριμένη νέα υπηρεσία που ζητούσε ο πελάτης του ΟΤΕ. Και εγώ με τη σειρά μου να σας πληροφορήσω πως από το 1995 ο ΟΤΕ έχει κυκλοφορήσει τηλεκάρτες που διαφημίζουν/πληροφορούν για το ISDN με το λογότυπο: "ISDN - Μια σύνδεση για φωνή, εικόνα, κείμενο και δεδομένα". Επίσης, στη Διεθνή Εκθεση Θεσσαλονίκης, που είχα την τύχη να επισκεφθώ, ο ΟΤΕ είχε στο περίπτερό του ειδικό τμήμα για τις νέες αυτές υπηρεσίες. Και αναρωτιέμαι γιατί ένας κολοσσός όπως ο ΟΤΕ, ένας οργανισμός που θέλει να μονοπωλεί τις τηλεπικοινωνίες της χώρας μας, δεν έκανε σεμινάρια στους υπαλλήλους του για τις νέες υπηρεσίες που προσφέρει. Διότι δεν είναι μόνο το ISDN, υπάρχουν το HellasPAC, το HellasCOM και άλλες υπηρεσίες, με την παροχή των οποίων ο ΟΤΕ καταβάλλει αξιόλογες -για τα ελληνικά δεδομένα- προσπάθειες να αναβαθμίσει τις τηλεπικοινωνίες στη χώρα μας. Και δεν είναι το μόνο παράδειγμα που έχω για το πόσο ανενημέρωτοι είναι οι υπάλληλοι του ΟΤΕ. Βρέθηκα στο κεντρικό κατάστημα του ΟΤΕ της περιοχής μου, με σκοπό να ρωτήσω ποια είναι η τιμολογιακή πολιτική του ΟΤΕ όσον αφορά στις ψηφιακές συνδέσεις. Το θέαμα ήταν απαράδεκτο. Κανένας δεν ήταν σε θέση να μου δώσει μια ξεκάθαρη απάντηση για το κάθε πόσα λεπτά "πέφτει" μονάδα τις ώρες μη αιχμής. Ενας υποστήριζε κάθε 4 λεπτά, ένας άλλος κάθε 6 λεπτά, ενώ κανένας δεν ήταν σίγουρος για την απάντηση που μου έδινε. Τελικά, το πρόβλημα έλυσαν οι σελίδες των καταλόγων του ΟΤΕ (κάθε 8 λεπτά μετά τις 11 το βράδυ). Σχετικά τώρα με το OTEnet, από όσα ακούω, μόνο ορισμένα



Ο νέος browser της Microsoft έκανε την εμφάνισή του σε beta μορφή. Εκτός από νέα χαρακτηριστικά, δίνει νέο look και νέες δυνατότητες στα Windows 95.

καταστήματα είναι σε θέση να δώσουν σαφείς πληροφορίες και να κάνουν εγγραφές νέων συνδρομητών. Επίσης, έχω μία ανεξακρίβωτη πληροφορία (προϊόν κουτσομπολιού) όσον αφορά στις μη ψηφιακές συνδέσεις. Σύμφωνα πάντα με αυτή, όταν η σύνδεση δεν είναι ψηφιακή, ο OTEnet χρονοχρεώνει του πελάτες του. Δεν το ξέρω σίγουρα, αλλά αν εσείς έχετε περισσότερα στοιχεία για αυτή την πληροφορία, στείλτε μου e-mail.

IE 4.0: FACE LIFTING ΣΤΑ WINDOWS 95

Αν και η Microsoft κάνει την αδιάφορη και στο site της, μέχρι τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, δεν υπάρχει διαθέσιμη για download η Preview έκδοση του Internet Explorer 4.0, στα TUCOWS μπορείτε να βρείτε τη δοκιμαστική έκδοση του browser της εν λόγω εταιρίας. Αν και κάπως μεγάλη (περίπου 12MB), αξίζει να την "κατεβάσετε" και να την εγκαταστήσετε. Μετά την αναμενόμενη επανεκκίνηση του υπολογιστή σας, μια ματιά στο Desktop είναι αρκετή για να καταλάβετε πως "κάτι" έχει αλλάξει στον Internet Explorer και όχι μόνο, καθώς σε πολλά σημεία τα ίδια τα Windows έχουν δεχτεί αρκετές επεμβάσεις. Μερικές ίσως σας ξενίσουν στην αρχή. Οταν όμως περάσει ο απαραίτητος χρόνος προσαρμογής, θα ανακαλύψετε πως οι νέες δυνατότητες των Windows είναι αρκετά χρήσιμες και λειτουργικές. Για την ώρα δεν θα επεκταθώ περισσότερο στο θέμα, διότι θα υπάρξει ειδικό αφιέρωμα στο "PC Master" αναφορικά με τον νέο browser της Microsoft. Εν τω μεταξύ, εσείς κατεβάστε μία κόπια στο δίσκο σας και αναμείνατε τα σχόλια και τις παρατηρήσεις.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ

Εγκατέστησα τη Web σελίδα μου στη διεύθυνση www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/7360. Η σελίδα είναι under heavy construction (υπό κατασκευή), ενώ θα έχει mirror site στην CompuLink, εφόσον λυθεί κάποιο πρόβλημα τεχνικής φύσεως. Οσοι την επισκεφθείτε, θα δείτε και ένα πολύ καλό Java applet ονόματι LedSign 2.7. Οποιος ενδιαφέρεται να ενσωματώσει αυτό το applet (είναι FreeWare) στις σελίδες του, μπορεί να επικοινωνήσει μαζί μου για να του δώσω τις σχετικές πληροφορίες.



Ιδού η σελίδα του συντάκτη της στήλης "PC Experience". Λιτή αλλά αρκετά φιλόδοξη για το μέλλον...

Κάποιος φίλος πήγε σε κεντρικό κατάστημα του ΟΤΕ, που εξυπηρετεί τρία μεγάλα προάστια, για να ρωτήσει πώς θα μπορούσε να αποκτήσει μία γραμμή ISDN, την οποία διαφημίζει εδώ και αρκετό καιρό ο Κρατικός Τηλεπικοινωνιακός Οργανισμός. Εκπληκτος ανακάλυψε πως αρκετοί υπάλληλοι του ΟΤΕ έχουν πλήρη άγνοια του όρου ISDN.

ΚΑΙ ΕΝΑ ΑΝΕΚΔΟΤΟ...

Κάποια στιγμή ο Bill Gates (ιδρυτής και πρόεδρος της Microsoft) πεθαίνει και οι άγγελοι τον παρουσιάζουν στον Αγιο Πέτρο, ο οποίος κοιτάζοντάς τον με απορία και ελέγχοντας κάτι έγγραφα τον καλωσορίζει και του λέει: "Bill, όσο ζούσες έκανες δύο πράγματα που θα επηρεάσουν τη μετά θάνατον ζωή σου. Από τη μια έκανες ένα μεγάλο καλό, μια και με τα προϊόντα σου έβαλες τους υπολογιστές σε κάθε σπίτι, από την άλλη, όμως, έφτιαξες τα Windows 95 και ταλαιπώρησες χιλιάδες χρήστες σε όλο τον κόσμο. Το δίλημμα ήταν αρκετά μεγάλο για το συμβούλιο που εξέτασε το θέμα για την αποστολή σου στην Κόλαση ή τον Παράδεισο και για πρώτη φορά δεν μπόρεσε να βρει μια ξεκάθαρη λύση. Ετσι, αποφάσισε να επιλέξεις εσύ το πού θα ήθελες να πας. Ελα μαζί μου, λοιπόν, να σου δείξω την Κόλαση και τον Παράδεισο και μετά αποφασίζεις".

Φθάνουν μπροστά σε δύο μεγάλες πόρτες. Ο Αγιος Πέτρος ανοίγει την πόρτα με την επιγραφή "Κόλαση" και ο Bill αντικρίζει μια τεράστια παραλία με εκατοντάδες φοίνικες και καλλονές με μικροσκοπικά μαγιό οι οποίες χορεύοντας του κάνουν νεύμα να πλησιάσει. Ο Αγιος Πέτρος κλείνει την πόρτα και ανοίγει την πόρτα με την επιγραφή "Παράδεισος". Μια πλαγιά με γρασίδι μέχρι εκεί που βλέπει το μάτι και πολλά παγκάκια όπου κάθονταν, χωρίς να μιλούν, γεροντάκια ντυμένα στα λευκά.

"Λοιπόν;" ρωτά ο Αγιος Πέτρος. "Τι προτιμάς;". Ο Bill θεώρησε ανιαρό το περιβάλλον του Παραδείσου και επέλεξε την Κόλαση.

Πολλά χρόνια μετά, ο Αγιος Πέτρος ένιωσε την ανάγκη να επισκεφθεί τον Bill. Πηγαίνει, λοιπόν, σε μία μεγάλη σπηλιά, ανοίγει την πόρτα και βλέπει τον Bill να βασανίζεται ανάμεσα σε φλόγες, ερπετά και έντομα.

Ο Bill διαμαρτύρεται στον Αγιο Πέτρο: "Με κορόιδεψες, Αγιε. Πού είναι η παραλία, οι φοίνικες και οι καλλονές;"

Και ο Αγιος απαντά: "Αυτό που είδες τότε, Bill, ήταν απλώς ένα demo..." ■

MULTIMEDIA

Το Internet αποτελεί για αρκετούς τη "ναυαρχίδα" της επικοινωνίας, όχι τόσο για τις επιδόσεις του ή την αξιοπιστία του όσο γιατί είναι αρκετά ανθρώπινο, προσιτό και διαθέσιμο σε όλους και ενώνει τους ανθρώπους σε όποιο σημείο της γης κι αν βρίσκονται. Οταν οι υπολογιστές απέκτησαν multimedia δυνατότητες, έπρεπε να ανακαλυφθούν τρόποι αξιοποίησής τους για χρήση και στις επικοινωνίες μέσω Internet. Ετσι, δημιουργήθηκαν μηχανισμοί αποστολής και λήψης ήχου και εικόνας μέσω του δικτύου σε πραγματικό χρόνο. Εφαρμογές που δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να συνομιλούν και να βλέπουν τον απομακρυσμένο συνομιλητή τους. Σε αυτήν τη δοκιμή προσπαθήσαμε να παρουσιάσουμε την "αφρόκρεμα" τέτοιων εφαρμογών. Το Internet Phone της Vocaltec, το Cu-SeeMe της Pine, το DigiPhone Delux της Third Planet Publishing, το Netmeeting της Microsoft και το WebPhone της NetSpeak Corporation εξετάστηκαν στην πράξη και σε μη ιδανικές συνθήκες, ίδιες όμως με αυτές που όλοι μας ως χρήστες του Internet αντιμετωπίζουμε καθημερινά.



Μία από τις δύο κάμερες που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το αφιέρωμα. Η PHILIPS PCA 11VCHires μας άφησε πολύ καλές εντυπώσεις.

ΠΩΣ ΕΓΙΝΕ Η ΔΟΚΙΜΗ

Για τις συνομιλίες μέσω Internet χρησιμοποιήθηκαν διάφοροι Internet Providers. Προκειμένου οι συνθήκες των συνδέσεων να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικές, χρησιμοποιήθηκαν τα accounts (CompuLink, Forthnet και OTEnet) κάποιων φίλων που οι υπολογιστές τους βρίσκονται σε τρία διαφορετικά σημεία της Αθήνας (Ν. Ηράκλειο, Πλατεία Βικτωρίας και Πειραιά). Μέσω Forthnet έγιναν κάποιες συνδέσεις με χρήστες από τη Θεσσαλονίκη, την Κατερίνη και την Κρήτη. Στην όλη διαδικασία βοήθησε ένας καλός φίλος και λάτρης της Πληροφορικής, ο Ανδρέας Παραδεισόπουλος, ο οποίος μας διέθεσε την, συνδεόμενη στην παράλληλη θύρα, ασπρόμαυρη κάμερα Quickcam της Connectix και το δίκτυο LAN της εταιρίας του με το οποίο έγιναν οι συνδέσεις μέσω δικτύου, ενώ εκεί έγιναν και συνδέσεις στο Internet με υπολογιστές που βρίσκονταν στον ίδιο χώρο. Αυτό βοήθησε αρκετά στην εξαγωγή συμπερασμάτων, μια και στις video-διασκέψεις αλλά και τις voice-συνομιλίες υπήρχε ταυτόχρονη παρατήρηση και των δύο υπολογιστών που "συνομιλούσαν" μεταξύ τους. Εικόνα, ήχος αλλά και ροή πακέτων παρουσίαζαν σημαντικά καλύτερη ποιότητα όταν η σύνδεση γινόταν μέσω του ίδιου Provider, ενώ η ταχύτητα των modems, το είδος της γραμμής (ψηφιακή ή αναλογική) και το traffic στο Internet έπαιζαν μεγάλο ρόλο στην ποιότητα των συνδέσεων. Τα περισσότερα προγράμματα της δοκιμής είναι προϊόν download από το Internet. Εξαίρεση αποτελεί το πακέτο DigiPhone, το οποίο διέθεσε, για λογαριασμό του PC MASTER, το κατάστημα MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ (Λεωφόρος Βουλιαγμένης 534). Το ίδιο κατάστημα μας διέθεσε δύο έγχρωμες κάμερες PHILIPS PCA 11VCHires μαζί με αντίστοιχες κάρτες video της ίδιας εταιρίας.

Οι συνδέσεις έγιναν αρκετές φορές, διαφορετικές χρονικές στιγμές και η όλη δια-

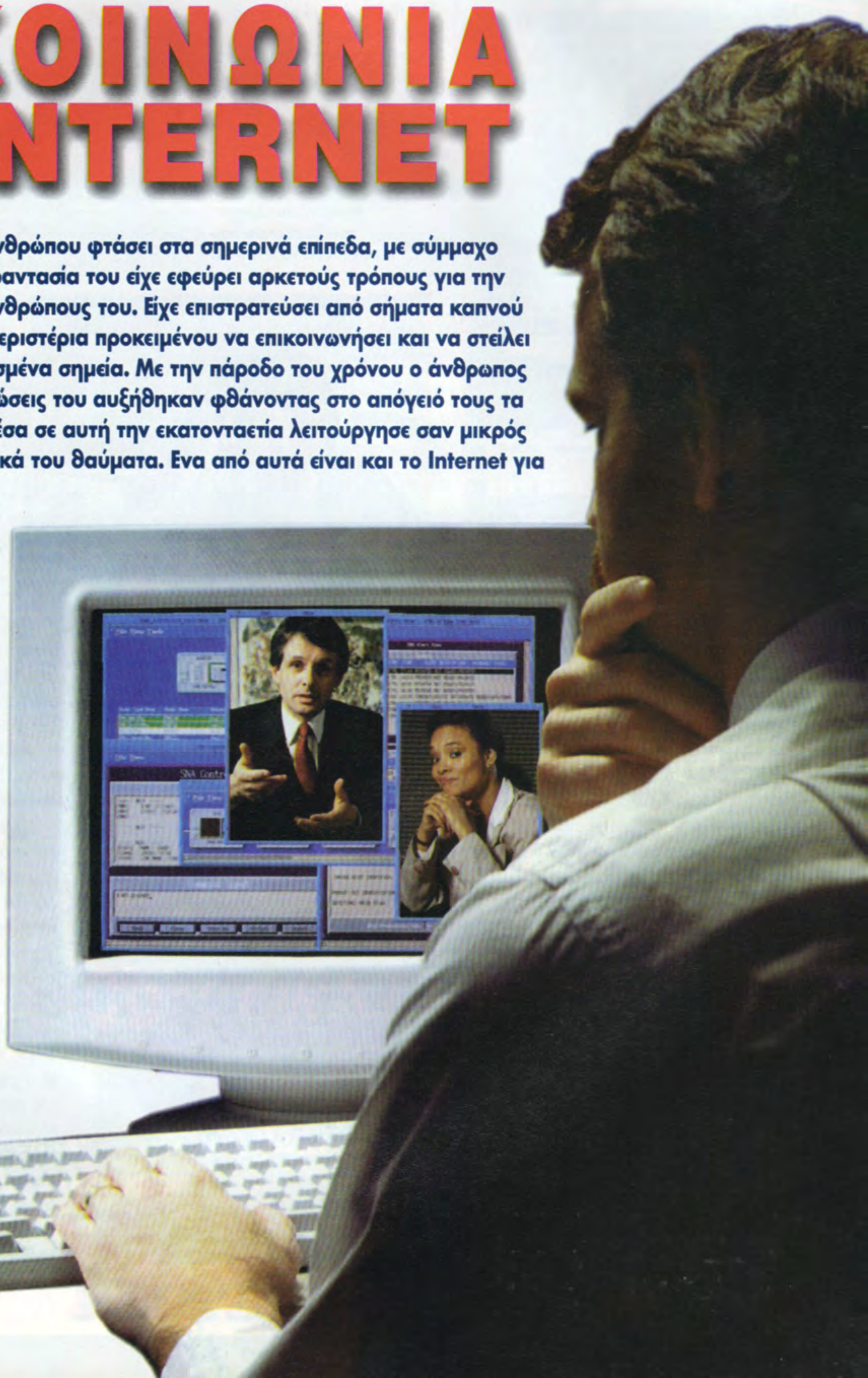


Το λογότυπο του IPHONE 4.5.5.0.



ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Πολύ πριν η γνώση του ανθρώπου φτάσει στα σημερινά επίπεδα, με σύμμαχο την ευστροφία και τη φαντασία του είχε εφεύρει αρκετούς τρόπους για την επικοινωνία με τους συνανθρώπους του. Είχε επιστρατεύσει από σήματα καπνού μέχρι και ταχυδρομικά περιστέρια προκειμένου να επικοινωνήσει και να στείλει μηνύματα σε απομακρυσμένα σημεία. Με την πάροδο του χρόνου ο άνθρωπος εξελίχθηκε και οι γνώσεις του αυξήθηκαν φθάνοντας στο απόγειό τους τα τελευταία 100 χρόνια. Μέσα σε αυτή την εκατονταετία λειτούργησε σαν μικρός θεός δημιουργώντας τα δικά του θαύματα. Ενα από αυτά είναι και το Internet για το οποίο αρκετοί πιστεύουν ότι είναι το όγδοο θαύμα.

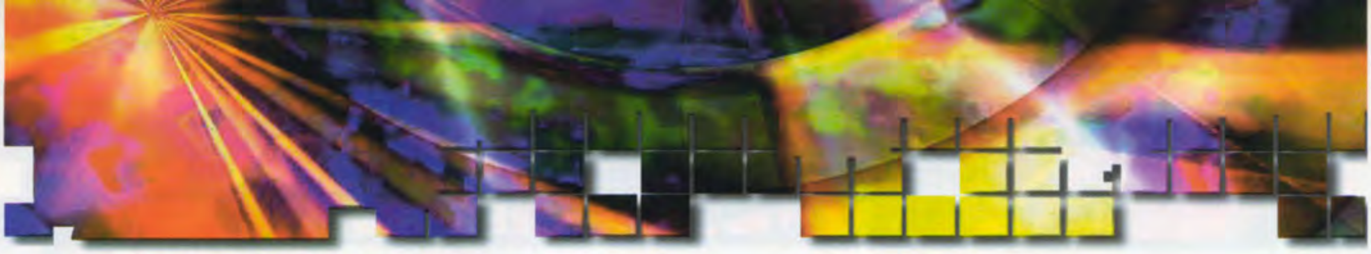


του David Meftah
davidm@compulink.gr

δικασία κράτησε περίπου 10 ημέρες. Ετσι, η εικόνα ήταν πληρέστερη, μια και όπως είναι γνωστό το Internet παρουσιάζει διαφορετική κάθε φορά "συμπεριφορά" ανάλογα με τη χρονική στιγμή που θα γίνει μία σύνδεση. Τέλος, η κάρτα ήχου ήταν μια SoundBlaster AWE 32 με δυνατότητα Full Duplex.

INTERNET PHONE 4 WITH VIDEO

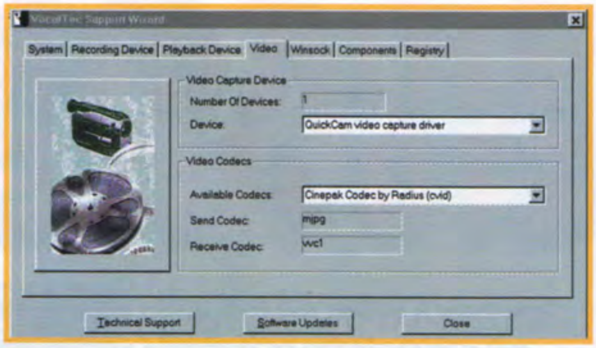
Μία από τις πιο καταξιωμένες εφαρμογές επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών του δικτύου είναι το Internet Phone της εταιρίας VocalTec. Το Iphone (όπως συνηθίζουν να το αποκαλούν οι χρήστες του) είναι ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα που ήδη



ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Το IPHONE σε μία από τις πολλές συνομιλίες που είχαμε κατά τη διάρκεια του τεστ.



Το εργαλείο ελέγχου του hardware που συνοδεύει το IPHONE.



Ο συντάκτης του αφιερώματος την ώρα των δοκιμών.

από την πρώτη έκδοση του κατάφερε να εκμεταλλευτεί τις multimedia δυνατότητες των σημερινών υπολογιστών και να τις επιστρατεύσει στον αγώνα για όσο το δυνατόν καλύτερες υπηρεσίες επικοινωνίας, οι οποίες έδιναν τη δυνατότητα στους χρήστες του Internet να συνομιλούν σε πραγματικό χρόνο (real-time). Εσπασε το κατεστημένο των επικοινωνιών του IRC με τα "βουβά" chat, παρέχοντας τη δυνατότητα στους χρήστες να επικοινωνούν μέσω της ομιλίας με έναν πιο άμεσο και ανθρώπινο τρόπο. Η νέα έκδοση του έχει τον αριθμό 4.5.5.0 και "σφραγίζεται" από τη φράση "with video". Η φράση αυτή αρκεί για να δώσει στον καθένα να καταλάβει πως το προϊόν της VocalTec έχει ωριμάσει αρκετά. Το Iphone πλέον έχει αποκτήσει δυνατότητες αποστολής και λήψης real time video, με αποτέλεσμα να αλλάζει χαρακτηριστικά και να μεταπηδά στο χώρο των εφαρμογών για video-διασκέψεις.

Το περιβάλλον εργασίας (user interface) είναι ανανεωμένο, αρκετά φιλικό και διευκολύνει το χρήστη στον έλεγχο των στοιχείων που αποτελούν την εφαρμογή. Κάθε λειτουργία του Iphone (κλήση, αναμονή κλήσης, συνομιλία κ.λπ.) καθίσταται αμέσως αντιληπτή, αφού ένα αστείο Cartoon την παρουσιάζει κάνοντας χαρακτηριστικές κινήσεις.

Το σύστημα αναζήτησης χρηστών και θεμάτων στηρίζεται σε τρεις πίνακες-ευρετήρια. Ο πρώτος αναλαμβάνει την παρουσίαση όλων των διασκέψεων που είναι ενεργές τη δεδομένη στιγμή στο Global OnLine Directory. Από αυτόν τον πίνακα μπορούμε να επιλέξουμε ποιες από αυτές θεωρούνται Favorites. Οσες επιλεχθούν εμφανίζονται σε έναν δεύτερο πίνακα (Favorite Topics), οι καταχωρίσεις του οποίου παραμένουν και μετά τον τερματισμό της εφαρμογής. Το πρόγραμμα, εκτός από τη δυνατότητα voice επικοινωνίας με σύγχρονη μετάδοση video, επιτρέπει την αποστολή και λήψη μηνυμάτων text μέσω chat window, την ανταλλαγή αρχείων, την αποστολή voice mail, ενώ μέσω του white board δίνεται η δυνατότητα κοινής χρήσης εικόνων, κειμένων και σχεδίων ζωγραφικής. Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα απευθείας κλήσεων με χρήση της διεύθυνσης IP ή της e-mail διεύθυνσης. Οι δυνατότητες όμως του Iphone δεν σταματούν εδώ. Μπορούμε να δημιουργήσουμε ιδιωτικές διασκέψεις (Private Chat Rooms), να καλέσουμε κάποιον από έναν κατάλογο (Personal Directory) στον οποίο έχουμε τοποθετήσει τις διευθύνσεις χρηστών που καλούμε συχνά, να καλέσουμε ή να μας καλέσει κάποιος χρησιμοποιώντας τη σύνδε-

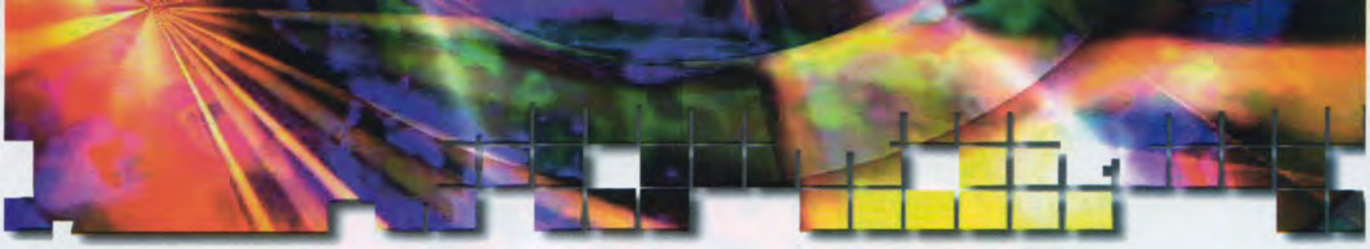
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ INTERNET PHONE 4.5.5.0

Συνδέσεις	Δυνατότητες
Χρήση με Internet	Whiteboard
Χρήση με δίκτυο TCP/IP	Chat Window
Χρήση με modem/ISDN	Ηχος
Χρήση με δίκτυο LAN	✔ Video
	✔ Link από Web pages
	✔ Αποστολή αρχείων
	✔ Ειδικοί Servers
	✔ Αποστολή voice mail

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ INTERNET PHONE 4.5.5.0

- ✔ 486 DX 33 IBM ή συμβατό
- ✔ 4 Mbytes RAM
- ✔ Windows 3.1 ή Windows 95
- ✔ VGA card
- ✔ 9600 bps modem
- ✔ Half ή Full Duplex κάρτα ήχου
- ✔ Μικρόφωνο και ακουστικά
- ✔ CSLIP ή PPP σύνδεση


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
ELECTRONIC ARTS
darklight CONFLICT
ELECTRONIC ARTS™ Για Windows® 9
NEED FOR SPEED II
KKND
KRUSH, KILL 'N' DESTROY
theme HOSPITAL
S.C.A.R.A.B
LONGBOW GOLD
Jane's
"Best Simulation of the Year"
ATF
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS
GOLD
Jane's
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.



ΑΦΙΕΡΩΜΑ

ση (Web link) της Web σελίδας μας με το Iphone και, τέλος, να στείλουμε μηνύματα voice mail. Στον τομέα του Video έχουμε τη δυνατότητα σύγχρονης παρακολούθησης του λαμβανόμενου και του αποστελλόμενου video (self View), κάτι φυσικά που μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν ο υπολογιστής μας διαθέτει αρκετή υπολογιστική ισχύ. Δεν υπάρχει περιορισμός στην αποστολή έγχρωμου ή ασπρόμαυρου video, αν και το ασπρόμαυρο συνιστάται σε περιπτώσεις που οι συνδέσεις είναι αργές, είτε λόγω της κίνησης του δικτύου είτε λόγω χρησιμοποίησης ενός modem χαμηλής ταχύτητας. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν απλές κάμερες που συνδέονται στην παράλληλη θύρα ή και κανονικές κάμερες που απαιτούν βέβαια και ειδική κάρτα Video. Ο έλεγχος και οι ρυθμίσεις που ίσως χρειαστούν γίνονται μέσω του menu Video και δεν είναι απαραίτητη η χρήση του λογισμικού της κάρτας Video. Εκεί υπάρχουν επιλογές για την αποστολή ή όχι video, ρυθμίσεις ποιότητας αποστελλόμενης εικόνας και μεγέθους του παραθύρου self view κ.λπ.

Στον ήχο τα πράγματα είναι πιο απλά. Μετά την εγκατάσταση του Iphone το πρόγραμμα μας ζητά να κάνουμε ένα test, προκειμένου να ρυθμιστεί το κέρδος και η απόδοση του μικροφώνου (Audio Test). Αν η κάρτα ήχου υποστηρίζει mode λειτουργίας full duplex, έχουμε τη δυνατότητα ταυτόχρονης αμφίδρομης αποστολής και λήψης ήχου. Αν όχι, θα πρέπει κάθε χρήστης να περιμένει να ολοκληρώσει ο συνομιλητής του για να αρχίσει να μιλά αυτός, κάτι παρόμοιο δηλαδή με τη χρήση απλών Walkie talkie. Αυτό απαιτεί κάποια προσυνεννόηση ειδάλλως θα χάνονται φράσεις ή λέξεις, με αποτέλεσμα να περιέλθει σύγχυση στην όλη συζήτηση.

Μαζί με το Iphone διατίθεται και το Vocaltec support Wizard, ένα πολύ καλό utility το οποίο μας ενημερώνει γενικά για τους πόρους του συστήματός μας. Μέσω του εργαλείου αυτού μπορούμε να δώσουμε αρκετές λύσεις σε πιθανά προβλήματα που θα προκύψουν από τη χρήση του Iphone.

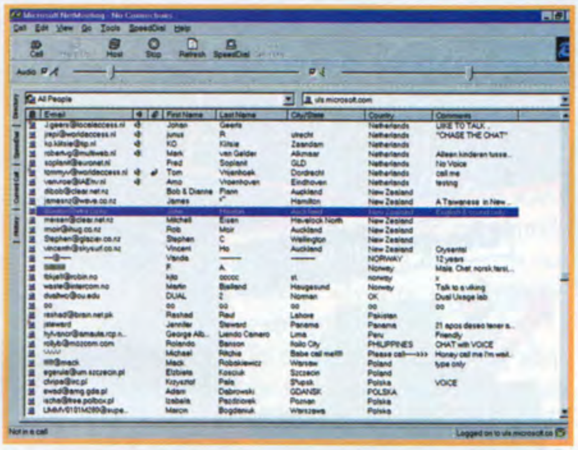


Το λογότυπο του Netmeeting 2.0 beta 4.

NETMEETING 1.0 ΚΑΙ 2.0 BETA 4

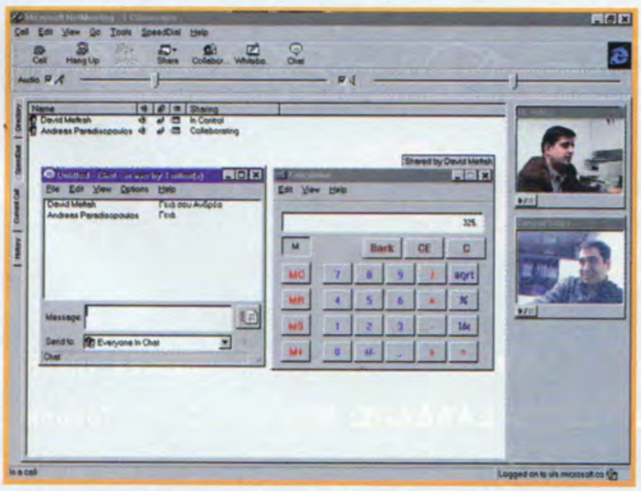
Είναι γνωστό πως ο Bill Gates, ο δημιουργός και πρόεδρος της Microsoft, ονειρεύεται να κατακτήσει τον κόσμο και το χώρο της Πληροφορικής, αν ήταν δυνατόν αύριο κιόλας. Δεν αφήνει τομέα της που να μην ασχοληθεί, και το περίεργο είναι πως η εταιρία του, αν και "ανοίγει δουλειές με φούντες", στις περισσότερες από αυτές η τύχη και η επιτυχία είναι με το μέρος της. Μέχρι και δικό του Internet ονειρεύεται να εγκαταστήσει, αν και έχει ήδη κάνει μια μικρή αρχή με το MSN (Microsoft Network).

Ετσι, ήταν αδύνατον η Microsoft να μη διέθετε ένα δικό της πρόγραμμα επικοινωνίας όπως αυτά που παρουσιάζουμε στο παρόν Test-Review. Επειδή όμως η Microsoft μας έχει συνηθίσει κάθε εφαρμογή της να διαφέρει σε κάτι από άλλες παρόμοιες, στο δικό της πρόγραμμα επικοινωνίας η μεγάλη καινοτομία είναι η κοινή χρήση όχι μόνο των white boards αλλά και ολόκληρων εφαρμογών όπως το Excel, το Word ή ακόμα και το Calculator των Windows.

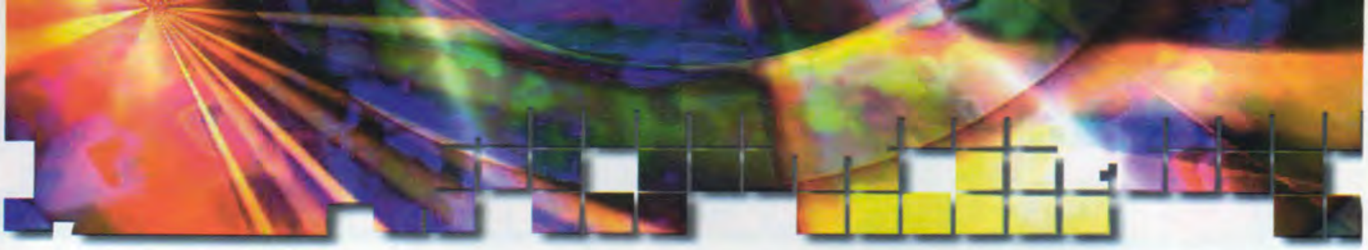


Η παρουσίαση της λίστας με τα ονόματα των χρηστών που είναι συνδεδεμένοι στους servers του Netmeeting.

Σχεδόν παράλληλα με την έκδοση 3 του Internet Explorer 3.0, η Microsoft παρουσίασε το Netmeeting 1.0 που αργότερα συνόδευε την πλήρη έκδοση του Browser της Microsoft. Αν και η έκδοση 1.0 γνώρισε επιτυχία, εντούτοις δεν ήταν και τόσο σταθερή ενώ και η σχεδίασή της από άποψη ευκολίας δεν θύμιζε τη λειτουργικότητα και την ευελιξία των εφαρμογών της Microsoft. Ηταν -θα λέγαμε- φτιαγμένη πολύ βιαστικά, με αποτέλεσμα να παρουσιάζει πολλές ελλείψεις. Ως παράδειγμα μπορεί να αναφερθεί το ότι ο πί-

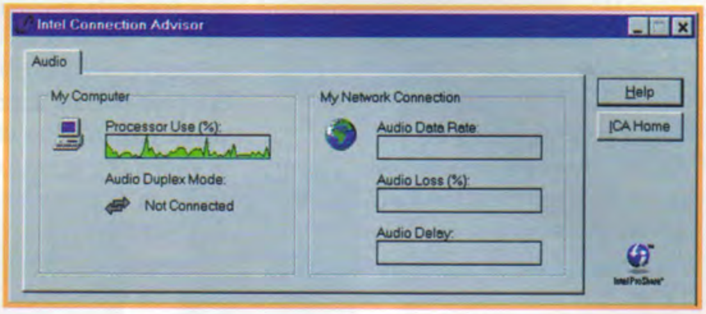


Η δυνατότητα χρησιμοποίησης της ίδιας εφαρμογής από δύο χρήστες στην πράξη.





Τοπικό και λαμβανόμενο video τη στιγμή μιας video-διάσκεψης.



Το εργαλείο παρακολούθησης στατιστικών στοιχείων για τα αποστελλόμενα και λαμβανόμενα πακέτα.

νακας με τα ονόματα των χρηστών (ULS) που ήταν συνδεδεμένοι στους servers του Netmeeting δεν ανανεωνόταν αυτόματα, αλλά απαιτούσε τη χρήση της επιλογής refresh, ενώ ύστερα από κάθε κλήση δεν έμενε ενεργός αλλά εξαφανιζόταν και χρειαζόταν μεγάλος χρόνος μέχρι να ενημερωθεί από την αρχή. Τώρα η Microsoft ετοιμάζει το Netmeeting 2.0 που ήδη διατίθεται η beta 4 έκδοσή του. Οι βελτιώσεις είναι σημαντικές, τα προβλήματα έχουν διορθωθεί, ενώ η προσθήκη δυνατότητας αποστολής-λήψης video έδωσε και στη συγκεκριμένη εφαρμογή νέο "αέρα". Το σύστημα συμμετοχής σε κάποια συζήτηση είναι περισσότερο ευέλικτο και δυναμικό, ενώ παρουσιάζει μία οργάνωση που σίγουρα θυμίζει Microsoft. Τώρα ο πίνακας με τους χρήστες των servers του Netmeeting ανανεώνεται διαρκώς, ενώ έχουν προστεθεί ο πίνακας Speed Dial για τις συνδέσεις που γίνονται τακτικά, ο πίνακας History, όπου καταγράφεται το ιστορικό των συνδέσεών μας, και, τέλος, ο πίνακας Current Call που παρουσιάζει τα μέλη μιας συζήτησης, καθώς και ποια από αυτά διαθέτουν ήχο και δυνατότητα αποστολής εικόνας.

Το Netmeeting επιτρέπει μόνο σε δύο μέλη να έχουν sound και video connection, ενώ τα υπόλοιπα μπορούν να κάνουν χρήση των λοιπών πόρων της εφαρμογής (chat, white board κ.λπ.).

Κατά τη διάρκεια της διάσκεψης, τα μέλη μπορούν να ανοίξουν μια εφαρμογή, να τη "μοιραστούν" και να εργαστούν σε αυτή. Το μέλος που άνοιξε την εφαρμογή έχει τον έλεγχό της, ενώ με την επιλογή collaborate ο έλεγχος περνά από τον ένα χρήστη στον άλλο με ένα απλό click του mouse. Στο επάνω μέρος της εφαρμογής υπάρχει μία μικρή ετικέτα που υποδεικνύει το χρήστη που έχει τον έλεγχο. Ο δείκτης του mouse του υπολογιστή που δεν έχει τον έλεγχο της εφαρμογής κινείται στο ρυθμό των κινήσεων του mouse του υπολογιστή που την ελέγχει. Το δείκτη συνοδεύει μία άλλη ετικέτα που προτρέπει το χρήστη να κάνει click, αν θέλει να πάρει τον έλεγχο. Το Netmeeting στις επικοινωνίες με video παρουσιάζει δύο μικρά παράθυρα, για το λαμβανόμενο (Remote) και το αποστελλόμενο video (My Video). Η ποιότητα της εικόνας εξαρτάται για το Local Video από την ποιότητα της κάμερας που θα χρησιμοποιηθεί, ενώ για το Remote, εκτός από την κάμερα του άλλου χρήστη, μεγάλο ρόλο παίζει και η ποιότητα της σύνδεσης, ο "συνωστισμός" στο δίκτυο και η ταχύτητα του modem.

Ο ήχος από την κάρτα ήχου ήταν ο ποιοτικότερος του test. Η διαύγεια και η λεπτομέρεια ήταν το χαρακτηριστικό των λαμβανόμενων συνομιλιών. Η Microsoft έχει αναπτύξει έναν πολύ καλό αλγόριθμο συμπίεσης με μηδενικές σχεδόν απώλειες. Χαρακτηριστικά αναφέρεται πως σε μία από τις συνδέσεις, εκτός από τους δακτυλισμούς στο πληκτρολόγιο του συνομιλητή μας, ακούγονταν πολύ καθαρά και οι ήχοι των οχημάτων που περνούσαν εκείνη τη στιγμή από το δρόμο.

Τέλος, για τον έλεγχο της ποιότητας της σύνδεσης, το Netmeeting συνοδεύεται από ένα χρήσιμο utility της INTEL, το Intel Connection Advisor, που δείχνει σε real time διαγράμματα την απώλεια των πακέτων του TCP/IP όσον αφορά στα data του

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ NETMEETING 2 BETA 4

Συνδέσεις	Δυνατότητες
Χρήση με Internet	Whiteboard
Χρήση με δίκτυο TCP/IP	Chat Window
Χρήση με modem/ISDN	Ηχος
Χρήση με δίκτυο LAN	Video
Χρήση με direct cable	✔ Κοινή χρήση εφαρμογών
	✔ Link από Web pages
	✔ Αποστολή αρχείων
	✔ Ειδικοί Servers
	✔ Αποστολή voice mail

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ NETMEETING 2 BETA 4

- ✔ 486 DX 33 IBM ή συμβατό
- ✔ 4 Mbytes RAM
- ✔ Windows 3.1 ή Windows 95
- ✔ VGA card
- ✔ 9600bps modem
- ✔ Half ή Full Duplex κάρτα ήχου
- ✔ Μικρόφωνο και ακουστικά
- ✔ CSLIP ή PPP σύνδεση

αποστελλόμενου και λαμβανόμενου Audio σήματος, καθώς και αν η σύνδεση είναι Full Duplex ή όχι.

DIGIPHONE DELUXE

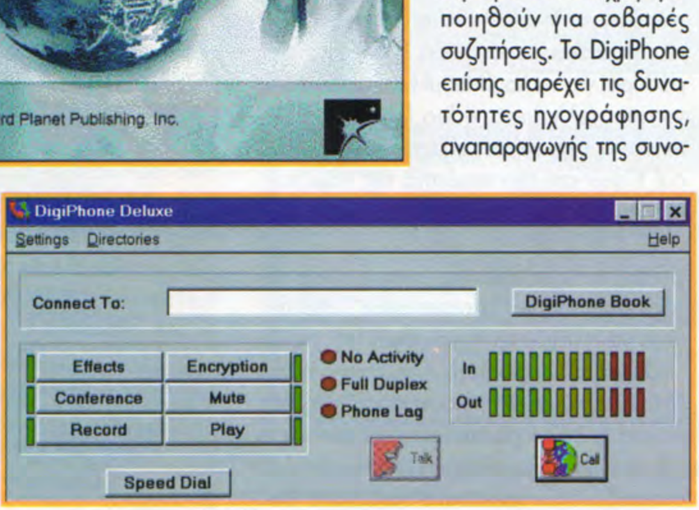
"Call anywhere. Talk for ever. Never pay Long Distance". Δηλαδή, "Κάλεσε οπουδήποτε. Μίλα για πάντα. Ποτέ δεν θα πληρώσεις χρέωση υπεραστικής κλήσης".

Αυτό είναι το σλόγκαν της Third Planet Publishing για το DigiPhone Deluxe. Μία ακόμη εφαρμογή Internet "τηλεφωνίας" η οποία διατίθεται σε CD. Στο κουτί του DigiPhone Deluxe υπάρχουν δύο άδειες χρήσης. Σύμφωνα με το σκεπτικό της εταιρίας, κάθε αγοραστής του προγράμματος μπορεί νόμιμα να διαθέσει το DigiPhone σε έναν ακόμα χρήστη που θα επικοινωνεί μαζί του. Το DigiPhone είναι μία εφαρμογή που επιτρέπει περισσότερες από μία συνδέσεις συγχρόνως. Ο μέγιστος αριθμός συνδέσεων εξαρτάται από την ταχύτητα του modem, την ελεύθερη μνήμη και την ισχύ του επεξεργαστή που "φορά" ο υπολογιστής μας. Η συνομιλία όμως είναι εφικτή με έναν κάθε φορά χρήστη. Κάθε σύνδεση έχει δικό της παράθυρο, ενώ η επιλογή του χρήστη με τον οποίο θα συνομιλούμε γίνεται με ένα απλό click και ενεργοποιώντας το συγκεκριμένο παράθυρο. Μετά την εγκατάσταση και με το πρώτο "φόρτωμα" η εφαρμογή στέλνει e-mail και ενημερώνει τον ειδικό server για τον νέο χρήστη. Επειτα από λίγη ώρα φθάνει μία απάντηση στην οποία υπάρχει ένας κατάλογος με ονόματα χρηστών του ίδιου κράτους που χρησιμοποιούν το DigiPhone Deluxe. Για κάποιον άγνωστο λόγο, στην αρχή το μήνυμα που λαμβάναμε δεν περιείχε καμία πληροφορία πέραν του ότι μας ενημέρωνε πως πιθανώς δεν δώσαμε σωστά στοιχεία, ενώ άλλες φορές χωρίς καμία αλλαγή στοιχείων το μήνυμα μεν ήταν σωστό, ωστόσο δεν περιλάμβανε κανένα όνομα.

Οταν όμως η κλήση έγινε απευθείας μέσω e-mail address, τα πάντα λειτούργησαν άψογα. Η φωνή ήταν τόσο καθαρή ώστε μπορεί κάλλιστα να υποστηρίξουμε πως μετά το Netmeeting, το DigiPhone είχε τη δεύτερη καλύτερη ποιότητα ήχου, αν και η δειγματοληψία που είχε επιλεγεί ήταν χαμηλή. Τα Effects παρουσίασαν ενδιαφέρον, αλλά σίγουρα δεν θα χρησιμοποιηθούν για σοβαρές συζητήσεις. Το DigiPhone επίσης παρέχει τις δυνατότητες ηχογράφησης, αναπαραγωγής της συνομιλίας καθώς και αποστολής μηνύματος Voice. Γενικά πρόκειται για μία πολύ απλή και με αρκετές δυνατότητες εφαρμογή.



Το λογότυπο του DigiPhone Deluxe.



Το user interface του DigiPhone Deluxe.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ DIGIPHONE DELUXE

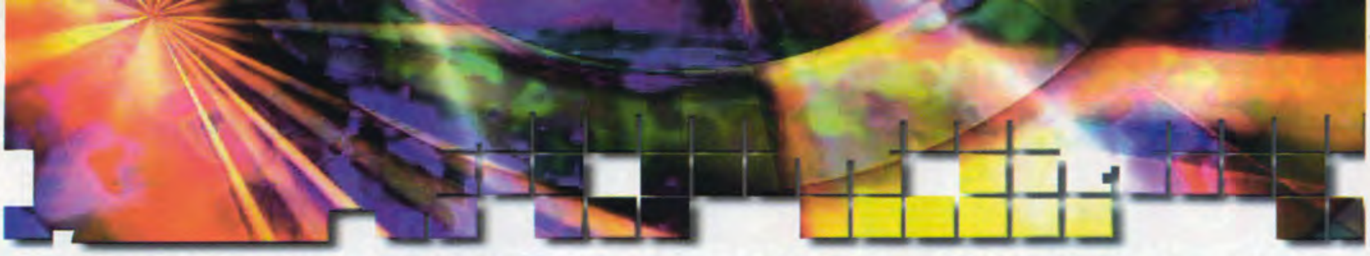
Συνδέσεις	Δυνατότητες
Χρήση με Internet	Πολλαπλές συνδέσεις
Χρήση με δίκτυο TCP/IP	✔ Κωδικοποίηση ομιλίας ✔ Ηχος ✔ Αποστολή voice mail ✔ Απευθείας κλήση ✔ Ηχογράφηση συνομιλίας ✔ Sound effects

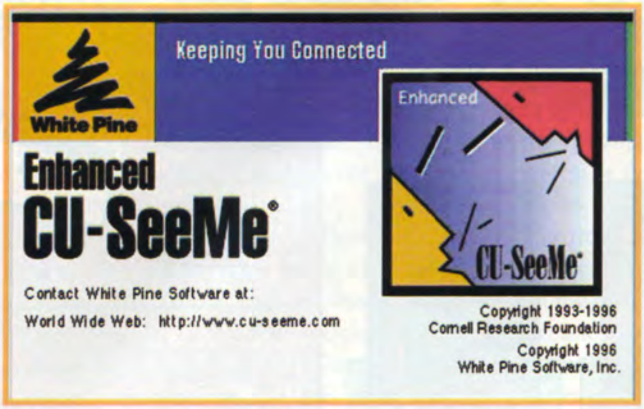
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ DIGIPHONE DELUXE

✔ 486 DX 33 IBM ή συμβατό
✔ 4 Mbytes RAM
✔ Windows 3.1 ή Windows 95
✔ VGA card
✔ 9600bps modem
✔ Half ή Full Duplex κάρτα ήχου
✔ Μικρόφωνο και ακουστικά
✔ CSLIP ή PPP σύνδεση

ENHANCED CU-SEEME

Το Enhanced CU-SeeMe είναι μία υψηλών απαιτήσεων εφαρμογή που ξεφεύγει από τα όρια της "τηλεφωνίας" μέσω Internet. Κινείται στη σφαίρα των Video Conference εφαρμογών και στοχεύει περισσότερο σε επαγγελματικές video-διασκέψεις. Πολλά πανεπιστήμια, κολέγια, εμπορικά καταστήματα, ραδιοφωνικοί και τηλεοπτικοί σταθμοί αλλά και κυβερνητικές ακόμα υπηρεσίες όπως η NASA χρησιμοποιούν το CU-SeeMe για να στείλουν video στον κυβερνοχώρο. Το CU-SeeMe δεν υποχρεώνει όποιον το χρησιμοποιεί να είναι "καθηλωμένος" σε διάσκεψη, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για την αποστολή του video. Για την ιστορία αναφέρουμε πως το CuSeeMe ως ιδέα δεν ανήκει στην εταιρία Pine, αλλά δημιουργήθηκε το 1992 στο Πανεπιστήμιο Cornell (http://cu-seeme.cornell.edu) και είναι FreeWare. Αργότερα η

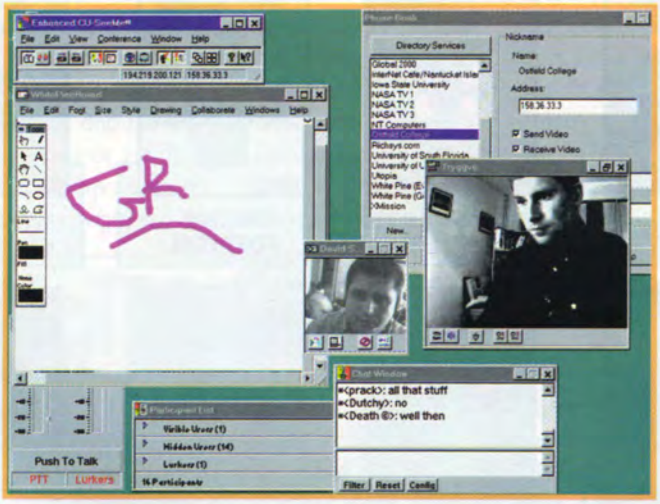




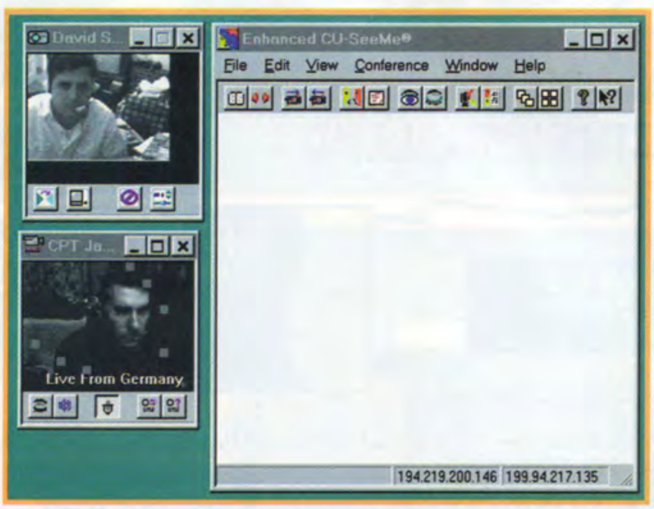
Το λογότυπο του Enhanced CU-SeeMe.

Pine αγόρασε τα δικαιώματα από το πανεπιστήμιο και εμπλούτισε τις δυνατότητες της εφαρμογής. Ετσι, δημιουργήθηκε το Enhanced CU-SeeMe. Το μεγάλο πλεονέκτημα του CU-SeeMe, σε σχέση πάντα με τις λοιπές εφαρμογές αυτής της παρουσίασης, είναι η δυνατότητα πολλαπλών ενεργών συνδέσεων με αντίστοιχες λήψεις video. Το CU-SeeMe παρέχει δηλαδή τη δυνατότητα να "ανοίξουμε" μία διάσκεψη στην οποία θα λάβουν μέρος περισσότεροι από δύο χρήστες, ίσως τέσσερις ή και παραπάνω, να εκπέμπουν όλοι video και στην οθόνη καθενός να παρουσιάζονται αντίστοιχα παράθυρα video.

Ετσι, η διάσκεψη παίρνει τη μορφή σύσκεψης και, αν οι ταχύτητες σύνδεσης είναι ικανοποιητικές, η όλη διαδικασία μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε επαγγελματικό επίπεδο. Πώς όμως το CU-SeeMe καταφέρνει να έχει συγχρόνως ενεργά τόσα παράθυρα video; Μα με τη χρήση των reflectors. Ενας reflector δεν είναι τίποτα παραπάνω από έναν server που αναλαμβάνει να διαχειριστεί τις επικοινωνίες μιας διάσκεψης και ιδιαίτερα τα σήματα video τα οποία από τη φύση τους έχουν μεγάλο όγκο δεδομένων. Σε περιπτώσεις που υπάρχουν δύο ή και περισσότερες ακολουθίες εικόνων video, ο reflector αναλαμβάνει τη σωστή κατανομή του χρόνου και την αποστολή της συνολικής εικόνας σε καθέναν από τους χρήστες-μέλη της διάσκεψης.



Το CU-SeeMe σε μία διάσκεψη με χρήση video.



Ακόμα μία συνομιλία με το CU-SeeMe.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ENHANCED CU-SEEME

Συνδέσεις	Δυνατότητες
Χρήση με Internet	Πολλαπλές συνδέσεις
Χρήση με δίκτυο TCP/IP	Κωδικοποίηση ομιλίας
Χρήση με modem/ISDN	Ηχος
Χρήση με δίκτυο LAN	✔Αποστολή Voice Mail
	✔Απευθείας κλήση
	✔Ηχογράφηση συνομιλίας
	✔Sound effects

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ENHANCED CU-SEEME

- ✔ 486 DX 33 IBM ή συμβατό
- ✔4 Mbytes RAM
- ✔Windows 3.1 ή Windows 95
- ✔VGA card
- ✔9600bps modem
- ✔Half ή Full Duplex κάρτα ήχου
- ✔Μικρόφωνο και ακουστικά
- ✔CSLIP ή PPP σύνδεση

WEB PHONE 3.0

Αλλη μία εφαρμογή τηλεφωνίας μέσω Internet που θα σας καταπλήξει από την πρώτη στιγμή με το user interface που διαθέτει. Η σχεδίαση είναι τέλεια και ο χρωματισμός άψογος. Δεν διαθέτει ένα ενιαίο παράθυρο αλλά, όπως και το CU-SeeMe, έχει ανεξάρτητα παράθυρα για κάθε λειτουργία. Το Web Phone 3.0 είναι σχεδιασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε θυμίζει αληθινό τηλέφωνο. Εκτός από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, υπάρχουν μία σειρά από πλήκτρα-buttons τα οποία αντιστοιχούν σε καθεμία από τις δυνατότη-



Το λογότυπο του Web Phone 3.0.





Μία videoconference σε πλήρη εξέλιξη.



Το άριστο user interface του Web Phone 3.0.

τες του Web Phone. Επίσης, τα controls του ήχου βρίσκονται διακριτικά κρυμμένα πίσω από ένα ειδικό κάλυμμα όμοιο με αυτό που διαθέτουν αρκετά remote controls τηλεόρασης για να καλύπτουν τα πλήκτρα που δεν χρησιμοποιούνται συχνά και τα πλήκτρα του teletext.

Δεν απουσιάζει ούτε η LCD οθόνη που διαθέτουν τα κινητά τηλέφωνα, όπου φαίνονται η κατάσταση και οι λειτουργίες που εκτελούνται εκείνη τη στιγμή καθώς και η διεύθυνση του συνομιλητή μας. Η έκδοση 3.0 του Web Phone ενσωματώνει πλέον και δυνατότητα αποστολής και λήψης video. Είναι η δεύτερη εφαρμογή μετά το Iphone που στη νέα της έκδοση περιέχει μία τέτοιου είδους αναβάθμιση. Οπως καταλαβαίνετε στο μέλλον φαίνεται πως οι video-διασκέψεις θα είναι κάτι το συνηθισμένο, όχι μόνο για τις επικοινωνίες μέσω Internet αλλά και σε περιπτώσεις επαγγελματικών χρήσεων. Το Web Phone διαθέτει επίσης δυνατότητα αποστολής και λήψης μηνυμάτων Voice mail, κάτι που τείνει να καθιερωθεί ως standard στις περισσότερες από αυτές τις εφαρμογές. Το Chat κάνει και εδώ αισθητή την παρουσία του, διαθέτοντας το πλεονέκτημα της επιλογής παραλήπτη. Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης ζητούνται τα προσωπικά στοιχεία του χρήστη (ονοματεπώνυμο, e-mail address κ.λπ.) τα οποία θα χρησιμοποιηθούν στο User info των υπολογιστών με τους οποίους τυχόν θα συνδεθούμε. Η ποιότητα του ήχου είναι αρκετά ικανοποιητική, αν και σε ώρες αιχμής υπάρχουν μερικές διακοπές που οφείλονται καθαρά στα χαμένα πακέτα του TCP/IP.

Οταν υπάρχει δυνατότητα αποστολής video, υπάρχει παράθυρο για το αποστελλόμενο και το λαμβανόμενο video. Παρατηρήθηκε μία μικρή καθυστέρηση στη λειτουργία του υπολογιστή όταν και τα δύο παράθυρα ήταν ανοικτά, κάτι που σημαίνει πως το video έχει υψηλές απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ. Το Web Phone έχει δυνατότητα κλήσης με Link από σελίδες Web και δυνατότητα απευθείας κλήσης. ■

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ WEB PHONE 3.0

Συνδέσεις
Χρήση με Internet
Χρήση με δίκτυο TCP/IP

Δυνατότητες
Video
✔ Ηχος
✔ Αποστολή Voice Mail
✔ Απευθείας κλήση
✔ Chat

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ WEB PHONE 3.0

✔ 486 DX 33 ή πιο γρήγορο
✔ 4 Mbytes RAM
✔ 5 Mbytes στο δίσκο
✔ Windows 3.1 ή Windows 95, Win NT, OS/2
✔ VGA card
✔ 9600bps modem
✔ Half ή Full Duplex κάρτα ήχου
✔ Μικρόφωνο και ακουστικά
✔ CSLIP ή PPP σύνδεση

ΠΟΙΟ, ΠΟΥ, ΠΟΣΟ;

Internet Phone 4: www.Vocaltec.com shareware
Enhanced CU-SeeMe: www.cuseeme.com shareware
Netmeeting 2 beta 4: www.microsoft.com shareware
Web Phone 3.0: www.netspeak.com shareware
DigiPhone Deluxe: Κατάστημα MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ, Λεωφόρος Βουλιαγμένης 534, 14.000 δρχ.
Camera Philips PV 20 Hires: Κατάστημα MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ, Λεωφόρος Βουλιαγμένης 534, 115.000 δρχ.

HERCULES
DYNAMITE 128/VIDEO
& TERMINATOR 3D/DX
Η επιστροφή του Ηρακλή!

Πριν από πολλά χρόνια η Hercules είχε κατορθώσει να ορίσει το πρότυπο όσον αφορά στα γραφικά. Εκείνη την εποχή οι κάρτες γραφικών της εν λόγω εταιρίας ήταν ουσιαστικά οι μόνες που "έπαιζαν" παιχνίδια και προσέδιδαν έναν άλλο αέρα στα πρωτόγονα τότε PCs. Οι καιροί όμως άλλαξαν και η Hercules δυσκολεύτηκε να προσαρμοστεί στις σύγχρονες απαιτήσεις, με αποτέλεσμα να χάσει την αίγλη και το κύρος της. Τελευταία όμως, προσφέρει και πάλι ανταγωνιστικά προϊόντα, ενώ οι πρόσφατες κατασκευές της δείχνουν έμπρακτα ότι έχει μπει για τα καλά στο παιχνίδι...

του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

DYNAMITE 128/VIDEO

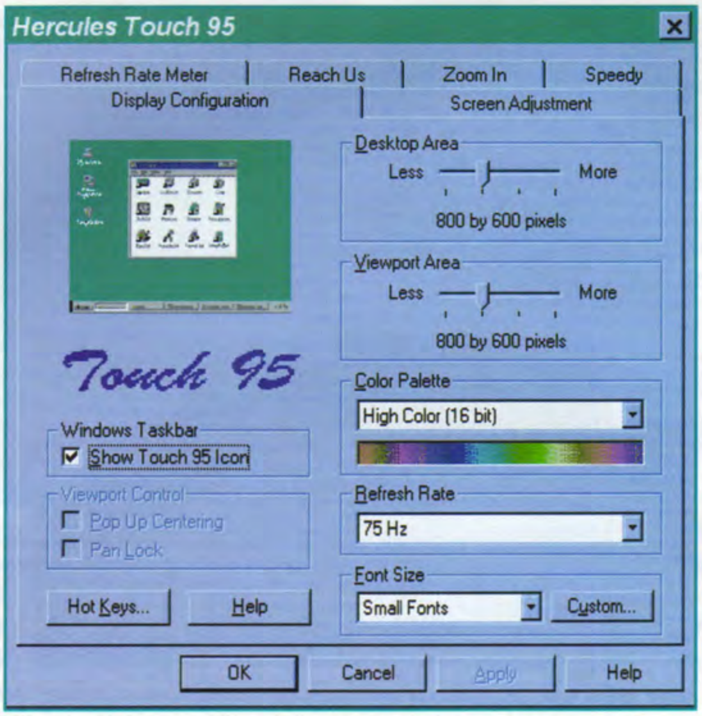
Η Dynamite 128/Video παρουσιάζεται από τον κατασκευαστή ως το κορυφαίο μοντέλο που διαθέτει σήμερα για την επιτάχυνση των δισδιάστατων γραφικών. Η συγκεκριμένη κάρτα στηρίζεται στο επιταχυντικό τσιπάκι ET6000 της Tseng Labs, το οποίο διαθέτει εσωτερική αρχιτεκτονική 128 bits! Η μνήμη της Dynamite 128/Video την οποία είχαμε στη διάθεσή μας ήταν μεγέθους 4MB (μη επεκτάσιμη) και ερχόταν σε τέσσερα chips των 1MB έκαστο. Η μεγάλη χωρητικότητα την οποία διαθέτουν τα chips μνήμης της κάρτας έγκειται στο γεγονός ότι είναι τύπου Synchronous Multibank DRAM (MDRAM).





Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, ο εν λόγω νέος τύπος μνήμης προσφέρει πολύ υψηλότερες επιδόσεις σε σχέση με κάθε άλλον τύπο, αναφέροντας τα 400 MB/s ως μέγιστο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων, σε καθένα από τα δύο κανάλια μεταφοράς, διαθέτοντας 10ns access time για να τεκμηριώσει αυτούς τους ισχυρισμούς. Συγκεκριμένα, η Hercules ισχυρίζεται ότι το bandwidth που προσφέρει η MDRAM είναι τέσσερις φορές μεγαλύτερο από τη συμβατική DRAM και δύο φορές μεγαλύτερο από την VRAM. Η Dynamite 128/Video συνδυάζει τα 2MB μνήμης, με αποτέλεσμα κάθε MB να λειτουργεί παράλληλα και να διπλασιάζεται ο μέγιστος ρυθμός μεταφοράς δεδομένων, ο οποίος ανέρχεται στα 800 MB/s. Παρά τις υψηλές επιδόσεις τις οποίες προσφέρει, η MDRAM κοστίζει σημαντικά λιγότερο από τους περισσότερους τύπους μνήμης και ειδικά από την VRAM, κάτι που αντικατοπτρίζεται πλήρως στη χαμηλή τιμή της Dynamite 128/Video. Το ψηφιακό video στην 128-bit κάρτα γραφικών της Hercules επιταχύνεται μέσω της υποστήριξης των APIs, DirectX και DirectVideo της Microsoft, στον τομέα του software, ενώ το ολοκληρωμένο ET6000 αναλαμβάνει την επιτάχυνση ψηφιακού video σε hardware -όπως άλλωστε συμβαίνει με όλους τους νέους επιταχυντές- μέσω των τεχνικών color-space conversion, scaling (horizontal-vertical interpolation) και filtering. Η Dynamite 128/Video

υποστηρίζει τις επεκτάσεις VESA 2.0 για απρόσκοπτη λειτουργία κάτω από το DOS, χωρίς την ανάγκη χρήσης κάποιου software VESA 2.0, όπως το Scitech Display Doctor (πρώην Univbe). Σύμφωνα με τη Hercules, η συγκεκριμένη κάρτα αποδίδει ταχύτερα στο DOS από οποιαδήποτε άλλη, κάτι που δεν θα πρέπει να προκαλεί ιδιαίτερη εντύπωση, καθώς ανέκαθεν τα chips της Tseng Labs -σε όποιες κάρτες και αν ήταν τοποθετημένα - απέδιδαν τα μέγιστα στο εν λόγω λειτουργικό σύστημα. Για του λόγου το αληθές, δοκιμάσαμε την κάρτα εξαντλητικά κάτω από το DOS και, πράγματι -στην πράξη αλλά και στα μετρητικά προγράμματα-, αποδείχθηκε ταχύτερη από κάθε άλλη κάρτα γραφικών που έχουμε δει (και, πιστέψτε μας, είναι πάρα πολλές!). Συνολικά, η Hercules Dynamite 128/Video είναι μία "δυνατή" κάρτα γραφικών, με αρκετά καλές επιδόσεις -κορυφαίες στο DOS- και τιμή... κόστους! Ως μοναδικό μειονέκτημά της μπορούμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι δεν διαθέτει επιτάχυνση 3D, που θα γίνεται όλο και σημαντικότερη με το πέρας του χρόνου.



Εδώ διακρίνουμε τη βασική οθόνη του "Hercules Touch 95", την οποία χρησιμοποιούμε για την εκτέλεση των περισσότερων λειτουργιών...

TERMINATOR 3D/DX

Η Terminator 3D/DX είναι η νεότερη κάρτα γραφικών που προσφέρει σήμερα η Hercules και μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως η συνέχεια της πολύ καλής Terminator 3D. Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών χρησιμοποιεί το νέο 64-bit chip της S3, ονόματι ViRGE/DX που, όπως και το προγενέστερο ViRGE, λειτουργεί με μνήμη τύπου EDO DRAM. Το ViRGE/DX όμως, παρ' ότι στηρίζεται στη σχεδιαστική φιλοσοφία του chip που αντικαθιστά, προσφέρει ταχύτερες επιδόσεις ειδικά στον τομέα του 3D που ήταν και το αδύνατο σημείο του απλού ViRGE. Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της S3, το ViRGE/DX προσφέρει έως και τρεις φορές αυξημένες επιδόσεις όταν καλείται να αντιμετωπίσει τρισδιάστατα γραφικά και είναι κατά περίπου 20% ταχύτερο στην παραγωγή δισδιάστατων γραφικών.

Εκτός αυτού, το ἐνσωματωμένο στον επεξεργαστή RAM DAC τρέχει με συχνότητα 170 MHz, αντί των 135 MHz του ViRGE, με αποτέλεσμα να είναι ικανό να προσφέρει refresh rates που ανέρχονται στα 160 Hz και ανώτερη ποιότητα απεικόνισης. Αφού εγκαταστήσαμε την κάρτα, επιχειρήσαμε να πάρουμε μία ιδέα των ισχυρισμών του κατασκευαστή. Οι επιδόσεις στο DOS κυμάνθηκαν σε υψηλά επίπεδα -με VESA 2.0 υποστήριξη και άριστη συμβατότητα-, όπως και στα Windows 95, χωρίς ωστόσο να πλησιάζουν τις κορυφαίες ανταγωνιστικές κατασκευές. Στον τομέα του 3D παρατηρήθηκε κάποια αύξηση, σίγουρα όμως όχι τόσο εντυπωσιακή όσο αναφέρει η κατασκευάστρια εταιρία του chip. Πρέπει επίσης να σημειώσουμε ότι, σύμφωνα με τις δοκιμές μας, η κάρτα αποδείχθηκε ασύμβατη με το απλό ViRGE και έτσι αρνούνταν πεισματικά να τρέξει τα παιχνίδια που ήταν ειδικά κατασκευασμένα για αυτό. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν προξενεί ιδιαίτερο πρόβλημα, καθώς ελάχιστοι παραμένουν οι τίτλοι που έχουν κάνει την εμφάνισή τους για το συγκεκριμένο chip. Εκεί όπου πραγματικά η Terminator 3D/DX "έδωσε ρέστα" ήταν στην αναπαραγωγή ψηφιακού MPEG video, όπου δεν θα μπορούσαμε να περιμένουμε τίποτα περισσότερο από τα άριστα αποτελέσματα που παρήγαγε. Τα 4MB

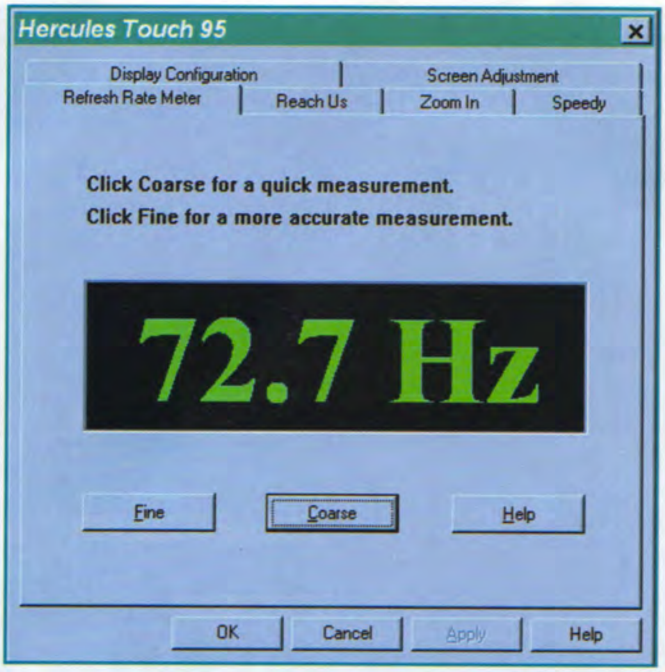
ΑΝΑΛΥΣΗ	ΧΡΩΜΑΤΑ	ΜΕΓΙΣΤΟ REFRESH RATE	
		Dynamite 128/Video	**Terminator 3D/DX**
640x480	256	120Hz	160Hz
	65.000	120Hz	160Hz
	16.700.000	120Hz	120Hz
800x600	256	120Hz	160Hz
	65.000	90Hz	120Hz
	16.700.000	90Hz	90Hz
1024x768	256	90Hz	120Hz
	65.000	90Hz	90Hz
	16.700.000	75Hz	90Hz
1280x1024	256	75Hz	90Hz
	65.000	60Hz	75Hz
1600x1200	256	96Hz (interlaced)	60Hz

single-cycle 40ns EDO DRAM αναλαμβάνουν να προσφέρουν υψηλές αναλύσεις και βάθος χρώματος, όπως 1.280x1.024 με 65.000 χρώματα. Τέλος, οι υποστηριζόμενες τεχνικές του 3D διακρίνονται για την πληθώρα τους, με αποτέλεσμα να τοποθετούν την Terminator 3D/DX επικεφαλής της πλειοψηφίας των καρτών γραφικών της αγοράς. Συνολικά, η Hercules Terminator 3D/DX χαρακτηρίζεται από τη μεγάλη ομοιογένεια την οποία διαθέτει και την ιδιαίτερα χαμηλή τιμή της για ολοκληρωμένη κάρτα γραφικών με 4MB μνήμη.

SOFTWARE

Τόσο η Dynamite 128/Video όσο και η Terminator 3D/DX συνοδεύονται από το ίδιο εγχειρίδιο, το οποίο καλύπτει όλες τις κάρτες γραφικών της Hercules (σειρές: Dynamite, Terminator, Stingray). Το συνοδευτικό CD επίσης είναι ακριβώς το ίδιο για τις κάρτες τις οποίες παρουσιάζουμε εδώ, όπως και για όλες τις υπόλοιπες κάρτες γραφικών της Hercules, καθώς περιέχει τους απαραίτητους drivers και utilities για όλες τις σειρές.

Τα utilities της Hercules είναι καλής ποιότητας και ικανοποιούν με την ευχρηστία τους. Το πολύ καλό menu "Hercules Touch 95", όπου χειριζόμαστε τις διάφορες λειτουργίες της κάρτας, παρέχει εκτός των άλλων υποστήριξη virtual (οπτικού) desktop, hotkeys, επιλογή συχνότητας ανανέωσης (refresh rate), μεγέθυνση του ορατού πλαισίου έως και 8 φορές, καθώς και ρύθμιση της θέσης της οθόνης. Επίσης, το utility "Hercules Entertainment Center" μπο-



Στην οθόνη αυτή μπορούμε να μετρήσουμε με ακρίβεια το refresh rate που χρησιμοποιούμε...

ρεί να θεωρηθεί ως ένας ικανοποιητικότατος multimedia viewer, ενώ το τελευταίο utility που συναντάμε στο CD είναι ο software αποκωδικοποιητής αρχείων MPEG και VideoCD της Xing (v.3.11), ο οποίος παραδίδει κορυφαία αποτελέσματα τόσο στην εικόνα όσο και στον ήχο.



Εδώ παρουσιάζεται το "Hercules Entertainment Center", που επιτρέπει την αναπαραγωγή αρχείων video και ήχου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ...

Οι δύο κάρτες γραφικών της Hercules έχουν τόσο διαφορές όσο και κοινά σημεία, ενώ διαθέτουν παραπλήσια τιμή. Συνολικά, η Terminator 3D/DX μπορεί να χαρακτηριστεί καλύτερη επιλογή, αφού είναι πιο ομοιογενής. Πιο αναλυτικά, προσφέρει παραπλήσιες επιδόσεις με την Dynamite 128/Video σε γραφικά δύο διαστάσεων κάτω από τα Windows, τα καταφέρνει εξίσου καλά στην αναπαραγωγή ψηφιακού video, χάνει λίγο σε επιδόσεις κάτω από το DOS, αλλά προσφέρει επιτάχυνση 3D, με ελαφρά αυξημένο κόστος. Επιπλέον, διαθέτει υψηλότερα refresh rates και κατ' επέκταση καθαρότερη ποιότητα απεικόνισης. Πρέπει πάντως να σημειωθεί ότι και οι δύο κάρτες διαθέτουν άριστη τιμή προς απόδοση, κάτι που ελάχιστοι κατασκευαστές έχουν κατορθώσει να επιτύχουν. ■

HERCULES DYNAMITE & TERMINATOR

ΕΙΔΟΣ: Κάρτες γραφικών
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Hercules
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
ΤΙΜΗ: 33.000δρχ. + ΦΠΑ για την Dynamite και 40.000δρχ. + ΦΠΑ για την Terminator

STADIUM SDP166 MMX

MMX... για όλους!

Η νέα τεχνολογία δείχνει να βρίσκει εφαρμογή στους υπολογιστές των Ελλήνων κατασκευαστών, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να τις ενσωματώνουν πολύ γρήγορα μετά την παρουσίασή τους και να προσφέρουν συστήματα υψηλών επιδόσεων.

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Όσοι γνωρίζουν -ακόμα και ελάχιστα- την ελληνική αγορά θα έχουν καταλάβει πως το μεγάλο πλεονέκτημα των συστημάτων που συναρμολογούνται από Ελληνες κατασκευαστές, και ιδιαίτερα από τα καταστήματα, είναι η άμεση ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών και εξαρτημάτων. Αυτή η ενσωμάτωση έχει ως αποτέλεσμα τις εξαιρετικές επιδόσεις, οι οποίες συχνά αποτελούν κριτήριο επιλογής ενός συστήματος που προορίζεται για "οικιακή χρήση". Στο δρόμο αυτόν φαίνεται να βαδίζει και το σύστημα που έφθασε στα "χέρια" του περιοδικού από την εταιρία Multimedia Center.

Οι αξιοσημείωτες επιδόσεις οφείλονται - κατά πρώτο λόγο - στον επεξεργαστή των 200MHz with MMX technology της Intel, ο οποίος παρουσιάστηκε σχετικά πρόσφατα στην ελληνική αγορά και που, καθώς φαίνεται, σε λίγο καιρό θα αποτελεί την "καρδιά" όλων των συστημάτων. Ο εν λόγω επεξεργαστής είναι ό,τι πιο ισχυρό έχει να επιδείξει η Intel στο χώρο των Pentium και φέρει μία σειρά νέων χαρακτηριστικών που έχουν στόχο την αποδοτικότερη λειτουργία των συστημάτων κάτω από multimedia και επικοινωνιακά περιβάλλοντα. Οι επιδόσεις ενός υπολογιστή εξοπλισμένου με επεξεργαστή MMX τεχνολογίας αυξάνουν σε μεγάλο βαθμό σε σχέση με αυτές ενός υπολογιστή που φέρει συμβατικό επεξεργαστή, ιδιαίτερα αν οι εφαρμογές που χρησιμοποιούμε κάνουν χρήση της συγκεκριμένης τεχνολογίας.

Μολονότι αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν πολλές εφαρμογές που να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες τέτοιων επεξεργαστών, όλες οι εταιρίες κατασκευής software έχουν εκδηλώσει το ενδιαφέρον τους και τις προθέσεις τους για ανάπτυξη νέων -συμβατών με την MMX τεχνολογία - εκδόσεων. Ο συγκεκριμένος επεξεργαστής ήδη κυκλοφορεί αρκετά στην ελληνική αγορά και σε λίγο θα τον συναντάμε σε όλα τα συστήματα. Αυτό που διαφοροποιεί το σύστημα της Multimedia Center από πολλά συστήματα της αγοράς είναι - χωρίς αμφιβολία - η motherboard της QDI με την ονομασία P5I430VX-250DM Explorer II που ενσωματώνει την τεχνολογία SpeedEasy, η οποία παρουσιάστηκε για πρώτη φορά από την ίδια την QDI.

Η τεχνολογία αυτή επιτρέπει στη motherboard να μη χρησιμοποιεί jumpers για τη ρύθμιση των παραμέτρων λειτουργίας της όπως συχνότητα λειτουργίας επεξεργαστή, voltage πυρήνα και I/O κ.ά. Πρόκειται, δηλαδή, για μία τεχνολογία που προσφέρει plug'n'play δυνατό-



τητες όσον αφορά στην εγκατάσταση του επεξεργαστή. Ο χρήστης ή ο κατασκευαστής δεν έχουν παρά να τοποθετήσουν τον επεξεργαστή στην κατάλληλη υποδοχή της motherboard και, στη συνέχεια, να επιλέξουν μέσω του BIOS τη συχνότητα λειτουργίας του. Το σύστημα αυτό παρέχει υψηλή ασφάλεια, αφού δεν επιτρέπει τις λανθασμένες ρυθμίσεις του voltage λειτουργίας του επεξεργαστή, οι οποίες μπορούν να αποδειχθούν μοιραίες για τον τελευταίο. Στο BIOS setup του συστήματος και στην επιλογή "SpeedEasy CPU Setup" μπορούμε να δούμε πώς ο επεξεργαστής αναγνωρίζεται ως "Intel Pentium (P55C)" και ταυτόχρονα την αυτόματη ρύθμιση του dual voltage που επιβάλλεται όταν πρόκειται για επεξεργαστές with MMX technology με "CPU I/O Voltage" στα 3.3 V και CPU Core Voltage στα 2.8 V.

Το μόνο "πεδίο" στο οποίο μπορεί να επέμβει ο χρήστης, όπως αναφέραμε, είναι αυτό της συχνότητας λειτουργίας του επεξεργαστή ("CPU Speed"). Αφήνοντας την SpeedEasy τεχνολογία, η motherboard μπορεί να δεχθεί όλους τους διαθέσιμους στην αγορά επεξεργαστές. Ετσι, υποστηρίζονται τόσο οι Pentium επεξεργαστές της Intel με MMX τεχνολογία όσο και οι συμβατοί, καθώς και όλοι οι επεξεργαστές της Cyrix (P120+, P133+, P150+, P166+, P200+) και της AMD (από PR75 έως και PR166). Ωστόσο, τα χαρακτηριστικά της motherboard της QDI δεν τελειώνουν εδώ.

Η Explorer II (ονομασία χάριν συντομίας) διαθέτει τέσσερα PCI και τρία ISA slots καθώς και τέσσερις SIMM και μία DIMM υποδοχές για την τοποθέτηση μνήμης. Δεν θα πρέπει, βέβαια, να παραλείψουμε πως η motherboard διαθέτει 512KB cache μνήμης, γεγονός που αυξάνει ακόμα περισσότερο τις συνολικές επιδόσεις του. Επίσης, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του δύο υποδοχές για την τοποθέτηση USB θυρών, οι οποίες θα του επιτρέψουν τη σύνδεση του υπολογιστή με περιφερειακές συσκευές που θα υποστηρίζουν το νέο αυτό πρότυπο. Σύμφωνα με το τελευταίο, η επικοινωνία του υπολογιστή με τις περιφερειακές συσκευές μπαίνει σε έναν νέο δρόμο που απλοποιεί όλες τις διαδικασίες από την εγκατάσταση μέχρι τη λειτουργία. Το BIOS που χρησιμοποιείται είναι αυτό της Award και προσφέρει όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις.



Στις τέσσερις SIMM υποδοχές μνήμης συναντάμε ισάριθμα SIMMs των 8MB το καθένα που προσφέρουν τη συνολική χωρητικότητα των 32MB. Το σχήμα 4x8 δεν είναι το καλύτερο που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί, αφού για να επιτευχθεί το ποσό μνήμης των 32MB είναι καλύτερο να προτιμάται το σχήμα 2x16. Με το τελευταίο σχήμα -αν και το κόστος είναι ελάχιστα μεγαλύτερο (αμελητέα επιβάρυνση)- επιτρέπεται η εύκολη προσθήκη επιπλέον μνήμης.

Στον αποθηκευτικό τομέα, ο υπολογιστής της Multimedia Center στηρίζεται σε έναν σκληρό δίσκο των 2.1GB, ένα CD-ROM drive 12πλής ταχύτητας και ένα floppy drive των 1.44MB. Αναλυτικά, ο σκληρός δίσκος δεν θα μπορούσε να είναι άλλος από τον Fireball της Quantum, ο οποίος έχει εδραιώσει τη θέση του στην αγορά προσφέροντας κορυφαίες επιδόσεις. Ο αποθηκευτικός χώρος των 2.1GB μπορεί να θεωρηθεί ό,τι το καλύτερο για έναν χρήστη που ασχολείται με multimedia εφαρμογές. Το CD-ROM drive της Toshiba αποτελεί αυτή τη στιγμή μία πολύ καλή επιλογή, αφού προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις και ταυτόχρονα διατηρεί το κόστος του συνόλου σε χαμηλά επίπεδα. Η 12πλή ταχύτητα ίσως να φαντάζει υπερβολική, αλλά οι απαιτήσεις των multimedia εφαρμογών αυξάνουν συνεχώς και, παράλληλα, η διαφορά της τιμής του με το αντίστοιχο 8πλής ταχύτητας είναι ελάχιστη. Την απεικόνιση στην οθόνη έχει αναλάβει η Stealth 3D 2240 της Diamond, την οποία συναντάμε σε όλα σχεδόν τα συστήματα της αγοράς. Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών συνδυάζει τις υψηλές επιδόσεις με το χαμηλό κόστος χρησιμοποιώντας 2MB EDO DRAM μνήμης, τα οποία μπορούν να επεκταθούν σε 4MB. Η κάρτα της Diamond είναι ικανή να στηρίξει κάθε εφαρμογή που "κυκλοφορεί" στην αγορά, από ένα "απαιτητικό" παιχνίδι έως μία CAD εφαρμογή.

Η εικόνα του εσωτερικού του υπολογιστή της Multimedia Center συμπληρώνεται από την κάρτα ήχου SoundBlaster 16 Value της Creative (CT2940) που φέρει το chipset Vibra 16. Το mini-tower case του συστήματος ακολουθεί τη γενική φθηνή γραμμή της αγοράς, χωρίς να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο, διαθέτοντας τροφοδοτικό των 200W. Πάντως, θα πρέπει να αναφέρουμε πως κατά τις δοκιμές μας δεν ήταν θορυβώδες. Η συνολική εικόνα του υπολογιστή συμπληρώνεται από ένα πληκτρολόγιο 104 πλήκτρων, ένα mouse και ένα ζεύγος ηχείων της Yamaha. Πρόκειται για τα active ηχεία YST-M15 της Yamaha, μοντέλο που συνοδεύει πολλά συναρμολογούμενα συστήματα της διεθνούς αγοράς, αφού έχει λάβει πλήθος διακρίσεων από διεθνή περιοδικά του χώρου της Πληροφορικής.

Γενικά, το σύστημα της Multimedia Center είναι ένα σύνολο ποιοτικών εξαρτημάτων, τα οποία συνδυάζουν υψηλές επιδόσεις και χαμηλή τιμή, και απευθύνεται σε όλο το φάσμα των χρηστών.

STADIUM SDP166 MMX

MOTHERBOARD: QDI P5I430VX-250DM Explorer II
CPU: Intel Pentium 166MHz with MMX technology
HDD: Quantum Fireball 2.1GB
RAM: 32MB (4x8)
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Diamond Stealth 3D 2240
CD-ROM DRIVE: Toshiba XM-5702B 12x
CASE: Mini-tower
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multimedia Center, Β. Κωνσταντίνου 7, τηλ.: 7251785, 7259172

Σημείωση: *Στο hardware review του προηγούμενου τεύχους, η διεύθυνση και το τηλέφωνο της εταιρίας Microchip αντιστοιχούσαν στα παλιά στοιχεία της. Τα νέα στοιχεία της εταιρίας είναι: Αργυρουπόλεως 42, τηλ.: 9961945.*

■

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.0 PR3

Το νέο όπλο στη μάχη του Web surfing

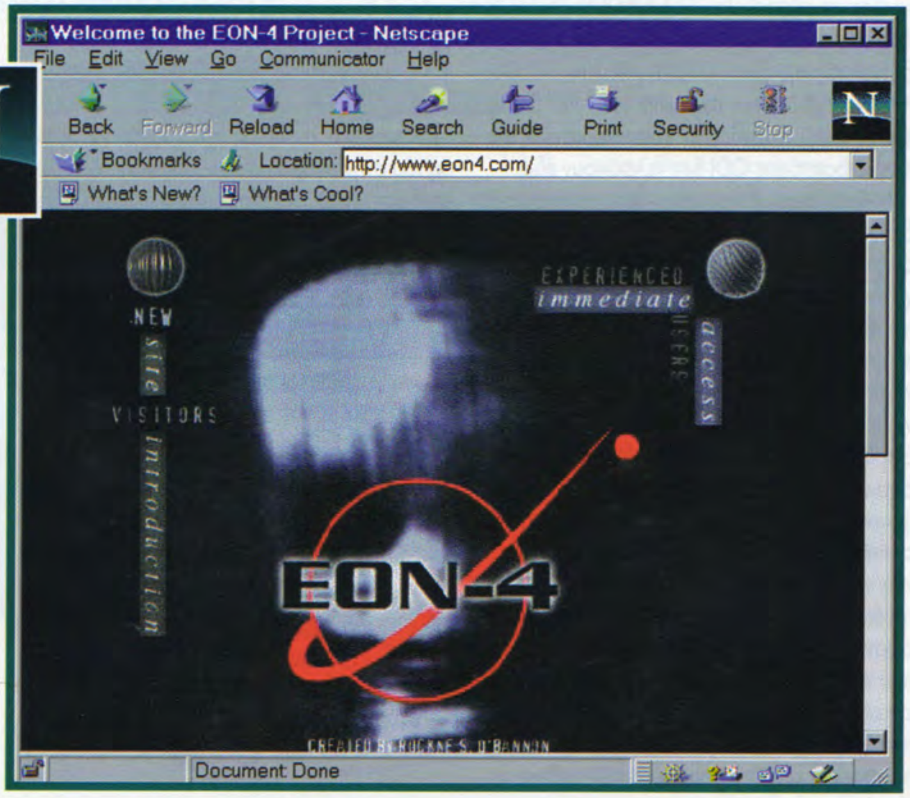
Με τον Netscape Communicator 4.0 PR3, ο οποίος είναι διαθέσιμος από τις 7 Απριλίου, η Netscape οδηγεί την κούρσα στον αγώνα των Web browsers και έχει πάλι το προβάδισμα απέναντι στη Microsoft, προσφέροντας ένα προϊόν που βρίσκεται στην αιχμή της τεχνολογίας.

του Κώστα Γαβρίνα
gavrinas@iname.com

Ο Netscape Communicator είναι ένα προϊόν που παρέχει ένα πλήρες σετ εργαλείων απαραίτητων στο χρήστη του Internet για την καθημερινή επικοινωνία του. Αποτελείται από εννέα αλληλεπιδραστικές εφαρμογές, οι οποίες επιτρέπουν την επικοινωνία στο Internet. Ολες μαζί παρέχουν ένα περιβάλλον υπηρεσιών ικανό να ικανοποιήσει τόσο τον απλό χρήστη όσο και τον power user. Ουσιαστικά, πρόκειται για μία "σουίτα" προγραμμάτων που συνδυάζει το Netscape Navigator για Web browsing, το Netscape Messenger για διαχείριση e-mails, το Netscape Composer για σύνθεση HTML σελίδων, το Netscape Collabra για χρήση στα newsgroups, το Netscape Conference για υποστήριξη μετάδοσης φωνής και το Netscape Netcaster για Webcasting. Η Professional έκδοση του Netscape Communicator (διατίθεται ήδη) περιλαμβάνει επιπλέον έναν εξομοιωτή τερματικού IBM 3270, το Netscape Calendar και το Netscape AutoAdmin.'
Η έκδοση αυτή της τέταρτης γενιάς του browser της ήρθε νωρίτερα από την αντίστοιχη της Microsoft (IE 4.0 Platform Preview), η οποία αντιμετώπισε αλλεπάλληλες καθυστερήσεις μέχρι την παρουσίασή της.

Οι τελικές μορφές των εκδόσεων (Standard και Professional) αναμένεται να πωλούνται στα $59 και $79 αντίστοιχα. Η συγκεκριμένη έκδοση (PR3) λήγει στις 15 Ιουνίου 1997.

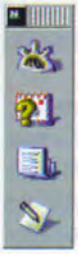
Ο Netscape Communicator που θα παρουσιάσουμε είναι για Windows 32 bit, ωστόσο υπάρχουν εκδόσεις για Power Macintosh και Windows 3.1 (χωρίς υποστήριξη Java) καθώς και για άλλες πλατφόρμες.



Η εγκατάσταση του προγράμματος γίνεται εύκολα, αφού χρειάζεται μόνο να τρέξουμε το σχετικό .exe αρχείο. Από εκεί μπορούμε να κάνουμε επιλεκτική εγκατάσταση των στοιχείων που θέλουμε.

WHAT'S NEW?

Πολλά καινούρια στοιχεία παρουσιάζονται στην έκδοση 4.0. Το πρώτο είναι η Communications Taskbar, το "κλειδί" για την πρόσβαση στις διάφορες υπηρεσίες του Communicator. Στις προηγούμενες εκδόσεις, οι χρήστες είχαν πρόσβαση στις λειτουργίες του Netscape χρησιμοποιώντας αρκετές εντολές από το menu. Μολονότι η χρήση με αυτό τον τρόπο ήταν εύκολη για όσους την είχαν συνηθίσει, όλοι θα επιθυμούσαν έναν πιο "οφθαλμοφανή" τρόπο! Η Taskbar του Communicator προσφέρει στους χρήστες τη δυνατότητα ταχείας πρόσβασης σε μερικές λειτουργίες του προγράμματος. Αυτή μπορεί να βρίσκεται είτε οπουδήποτε στην οθόνη (floating) είτε στην κάτω δεξιά γωνία. Τα εικονίδια που έχει αντιπροσωπεύουν τις πλέον συνηθισμένες λειτουργίες: Browser, Inbox, Discussions και Editor.



Ως προς τον τομέα της ασφάλειας, υπάρχουν βελτιώσεις με υποστήριξη για Secure MIME στα e-mails και Object Signing. Με το Secure MIME το μήνυμα λαμβάνει μία ψηφιακή "υπογραφή" που αποδεικνύει τον αποστολέα, ενώ, σε περίπτωση που και ο παραλήπτης υποστηρίζει την εν λόγω υπηρεσία, το μήνυμα μπορεί να μεταδοθεί κρυπτογραφημένο. Το Object Signing προσφέρει παρόμοια χαρακτηριστικά σε αντικείμενα όπως Java applets, JavaScript code και Netscape plug-ins, ώστε οι χρήστες να μπορούν να επαληθεύσουν ότι ο κώδικας που λαμβάνουν δεν έχει υποστεί οποιασδήποτε μορφής αλλοίωση, πριν ή κατά τη διάρκεια της μετάδοσής του. Το εικονίδιο με τίτλο Security φανερώνει το βαθμό ασφάλειας κάποιου εγγράφου. Εάν, για παράδειγμα, λάβετε ένα κρυπτογραφημένο μήνυμα, το εικονίδιο θα λάβει την κατάλληλη μορφή.

NETSCAPE NAVIGATOR

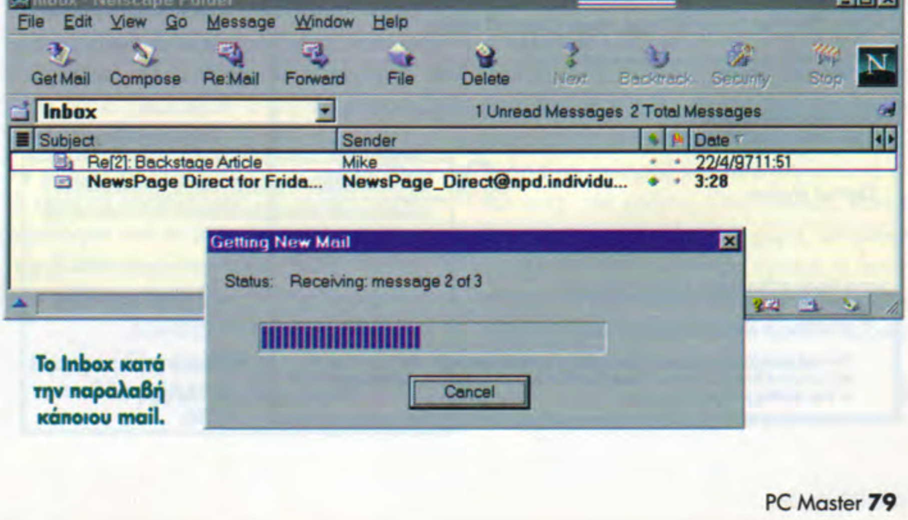
Ο νέος Navigator έχει υποστεί ένα μεγάλο "λίφτινγκ" και η νέα του εμφάνιση διαφέρει ριζικά από αυτήν του γερασμένου 3.0. Είναι, ίσως, καλύτερη και από αυτή του IE 3.0! Η καινούρια toolbar έχει αποκτήσει μία μορφή που θυμίζει την αντίστοιχη του Internet Explorer της Microsoft, τα δε πλήκτρα προσλαμβάνουν μία "τρισδιάστατη" μορφή, όταν περνά το ποντίκι από πάνω τους. Με δεξί κλικ του ποντικιού πάνω στα Back ή Forward έχουμε μία λίστα με τα URL που έχουμε επισκεφθεί πρόσφατα. Ενα χαρακτηριστικό που συναντάμε μόνο στο Netscape Navigator είναι η δυνατότητα γραφής του URL με απλούστερη μορφή από την κανονική και η εκτέλεση της απαραίτητης μετατροπής από το Navigator. Συγκεκριμένα, μπορούμε να παραλείψουμε το "www." και το ".com" από ένα URL που τα περιέχει γράφοντας μόνο το υπόλοιπο τμήμα! Για παράδειγμα, μπορούμε να γράψουμε "cnn/TECH" και ο Navigator να το ερμηνεύσει ως "http://www.cnn.com/TECH/".

Οι αλλαγές δεν περιορίζονται εδώ. Μια που η Microsoft υιοθέτησε αρκετές ιδέες από τη Netscape, ήρθε η ώρα για τη Netscape να ανταποδώσει τη φιλοφρόνηση! Περνώντας το δείκτη του ποντικιού πάνω από μία εικόνα, εμφανίζεται το κείμενο που φέρει (εάν υπάρχει) το ALT tag της εικόνας αυτής. Εκτός αυτού, έχει έναν όμορφο τρόπο παρουσίασης του κώδικα μίας HTML σελίδας κάτω από την επιλογή View/Page Source, σε αντίθεση με τον IE της Microsoft που χρησιμοποιεί το Notepad για την εν λόγω παρουσίαση. Εδώ τα tags είναι έγχρωμα διευκολύνοντας τον παρατηρητή στη μελέτη του source.

Βελτιώσεις έχουν γίνει και στα bookmarks. Ενώ αυτά χρησιμοποιούνται κατά κόρο από τους χρήστες, μέχρι τώρα ήταν αρκετά δύσκολη η οργάνωσή τους. Πλέον, η οργάνωσή αυτή διευκολύνεται ιδιαίτερα με τη χρήση ενός εικονιδίου. Μπορείτε να επιλέξετε και να σύρετε κάποιο link μέχρι το εικονίδιο των bookmarks, ώστε να τοποθετηθεί εκεί με αυτόν τον πανεύκολο τρόπο.

Πριν από το Netscape Communicator, οι χρήστες που επιθυμούσαν να έχουν πολλαπλές ρυθμίσεις (για το σπίτι, τη δουλειά ή για διαφορετικά άτομα που χειρίζονταν τον ίδιο υπολογιστή) έπρεπε χειροκίνητα να αλλάζουν τα preferences. Ο Communicator υποστηρίζει πλέον πολλαπλά user profiles, στα οποία κάθε χρήστης δημιουργεί το δικό του προφίλ, και ο Communicator χρησιμοποιεί τα κατάλληλα κάθε φορά bookmarks και άλλα preferences (όπως πληροφορίες για mail servers).

Ο Netscape Navigator 4.0 επεκτείνει αρκετά τις δυνατότητες του browser για την απόδοση "πλούσιων" σελίδων του Web. Οι νέες δυνατότητες της γλώσσας περιλαμβάνουν layers, style sheets, dynamic fonts και canvas mode. Τα layers παρέχουν δύο πλεονεκτήματα. Πρώτον, επιτρέπουν την ακριβή τοποθέτηση των στοιχείων μίας σελίδας πάνω στην οθόνη. Δεύτερον, φέρουν έναν μηχανισμό που επιτρέπει την επικάλυψη με άλλα layers, ώστε να προκύπτουν ενδιαφέροντα οπτικά αποτελέσματα! Ακόμη περισσότερο, τα layers μπορούν να εμφανίζονται, να κρύβονται ή να κινούνται με τη βοήθεια της JavaScript και να προσφέρουν όμορφα αποτελέσματα (π.χ., pop-up menu, όταν ο χρήστης πατά κάποια εικόνα).



Το Inbox κατά την παραλαβή κάποιου mail.

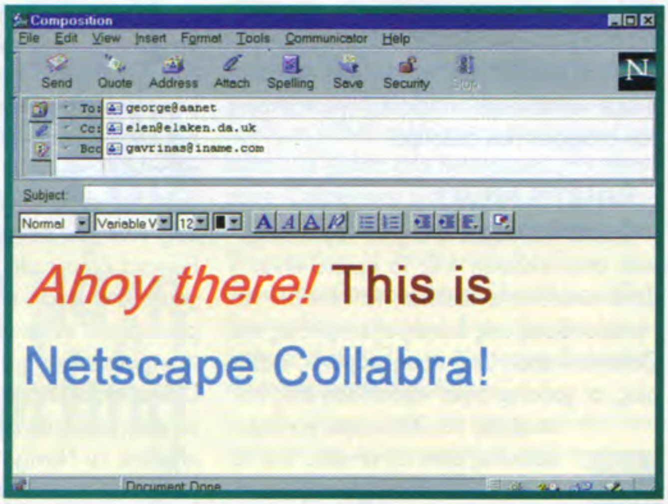
Τα CSS (Cascading Style Sheets) που πρωτοεμφανίστηκαν στον IE 3.0 προσφέρουν έναν μηχανισμό εφαρμογής καθορισμένων μορφών σε πολλές σελίδες, ώστε αλλαγή κάποιας από αυτές να επιδρά σε όλες και να τις μεταβάλλει ανάλογα.

Η υποστήριξη για κατέβασμα κατά βούληση (download-on-demand) "dynamic fonts" σημαίνει ότι οι χρήστες θα μπορούν να δουν σελίδες με τις γραμματοσειρές που θέλουν οι δημιουργοί τους, άσχετα με το ποιες γραμματοσειρές έχουν ήδη στους υπολογιστές τους. Χρησιμοποιώντας ένα αρχείο PFR (Portable Font Resource), οι δημιουργοί HTML σελίδων μπορούν να καθορίζουν οποιαδήποτε μορφή γραμματοσειράς θέλουν χρησιμοποιώντας το tag FONT FACE ή με CSS. Εάν ο χρήστης δεν διαθέτει την κατάλληλη γραμματοσειρά, αυτή κατεβαίνει από τον server. Μέχρι να κατεβεί, η σελίδα σχηματίζεται με μία γραμματοσειρά από τις υπάρχουσες στον υπολογιστή. Η γραμματοσειρά δεν εγκαθίσταται στον υπολογιστή αλλά αποθηκεύεται από τον browser στην cache, ώστε να είναι διαθέσιμη σε επόμενες χρήσεις.

Το canvas mode επιτρέπει σε όποιον σχεδιάζει Web σελίδες να έχει στη διάθεσή του ολόκληρη την οθόνη, αναγκάζοντας τον browser να κρύψει menus, toolbars και περιθώρια.

Ο Netscape Navigator δεν υποστηρίζει static background εικόνες, Windows .BMP εικόνες, το tag MARQUEE, floating frames και color table borders. Επίσης, δεν υποστηρίζει PICS (Platform for Internet Content Specification), με αποτέλεσμα να μην μπορεί να εμποδίσει την πρόσβαση σε καθορισμένα Web sites σε σχέση με το περιεχόμενό τους. Στα μειονεκτήματα, επίσης, θα κατατάξουμε την ανάγκη επανάληψης του password, κάθε φορά που μεταβαίνουμε σε site που ζητά τέτοιο, σε αντίθεση με τον Internet Explorer.

Σύνθεση μηνύματος με HTML.



NETSCAPE COLLABRA ΚΑΙ MESSENGER

"Collabra" είναι το όνομα του γενικού "διαχειριστή" για τον ταυτόχρονο έλεγχο των μηνυμάτων είτε από mails, είτε από newsgroups, είτε από το Netscape Conference. Ο Collabra, στην απλή μορφή του, είναι ένας ακόμη News client για το Internet. Εάν κάποιο μήνυμα περιέχει εικόνα (αρκετά περιέχουν), το Netscape θα το αποκωδικοποιήσει αυτόματα και θα το εμφανίσει στην οθόνη.

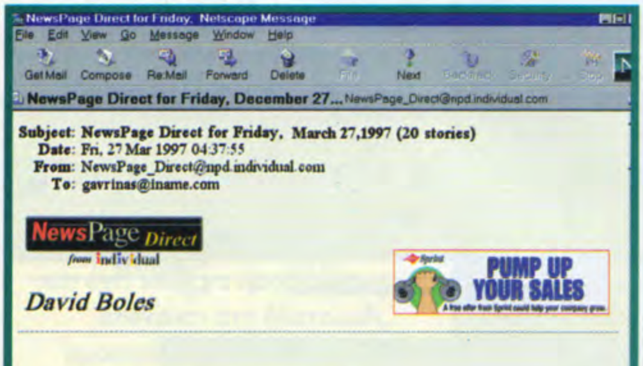
Ο Messenger είναι το τμήμα του Communicator που αφορά στη διαχείριση των mails. Υποστηρίζει πλήρως τα πρωτόκολλα POP3, SMTP, και IMAP4 και περιλαμβάνει αρκετά νέα στοιχεία όπως φίλτρα, δυνατότητα αποστολής και ανάγνωσης μηνυμάτων που περιέχουν HTML κ.ά.

Αρκετά έχουν πλέον αλλάξει σε σχέση με την έκδοση 3. Τώρα έχετε σε ένα παράθυρο έναν δείκτη που εμφανίζει την πρόοδο στο κατέβασμα των mails, αλλά δεν έχετε τις UIDL πληροφορίες που παρέχουν άλλα προγράμματα για mail όπως το Eudora Pro 3.0. Εάν θέσετε το Messenger να ελέγχει για καινούρια μηνύματα σε καθορισμένες χρονικές περιόδους (Preferences/Mail & Groups/Mail Server/More options/Check for mail every), θα έχετε ένα επιπλέον εικονίδιο στην Taskbar των Windows, το οποίο



θα εμφανίζεται όποτε υπάρχει καινούριο μήνυμα. Η εμφάνισή του συνοδεύεται και από έναν χαρακτηριστικό ήχο, ενώ η τοποθέτησή του στην Taskbar των Windows και όχι σε αυτή του Communicator το καθιστά ορατό ακόμα και αν έχουμε ελαχιστοποιημένο το Netscape. Ο Messenger υποστηρίζει φίλτρα χρησιμοποιώντας λογικές σχέσεις που εφαρμόζονται σε strings σε διάφορα σημεία του μηνύματος. Η αναζήτηση μέσα στα μηνύματα έχει εμπλουτιστεί εξίσου.

Κατά τη σύνταξη των μηνυμάτων, μπορείτε να χρησιμοποιείτε κώδικα HTML αν και θα πρέπει να γνωρίζετε εάν ο παραλήπτης μπορεί να διαβάσει (μέσω του δικού του προγράμματος για mail) αυτόν τον κώδικα. Πάντως, πριν από την αποστολή ενός HTML mail, ο Messenger σας ρωτά εάν θέλετε να το στείλετε με αυτήν τη μορφή. Την επόμενη φορά που θα στείλετε μήνυμα στην ίδια διεύθυνση, δεν θα σας απευθυνθεί εκ νέου η ερώτηση, καθώς ο Messenger θα χρησιμοποιήσει την απάντηση που δώσατε την πρώ-



Κάποιο μήνυμα μπορεί να περιέχει κώδικα HTML.

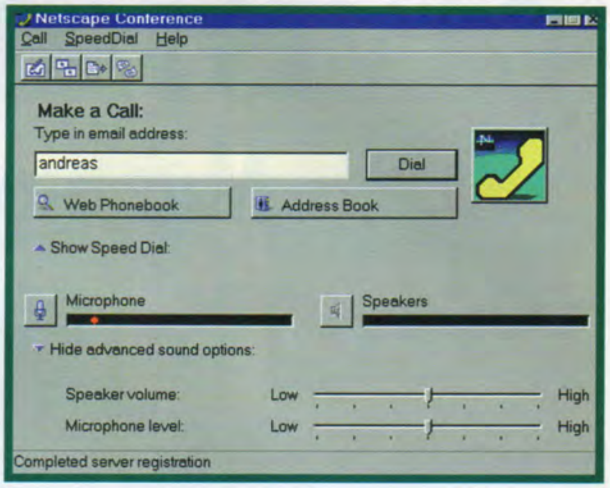
τη φορά. Το Address book του Messenger σας βοηθά να κρατάτε όχι μόνο τις e-mail διευθύνσεις αυτών που θέλετε αλλά και άλλες πληροφορίες. Μπορείτε να "εισαγάγετε" στο Messenger τα υπάρχοντα μηνύματα που έχετε από τα cc:Mail, Microsoft Mail και Eudora Pro.

NETSCAPE CONFERENCE

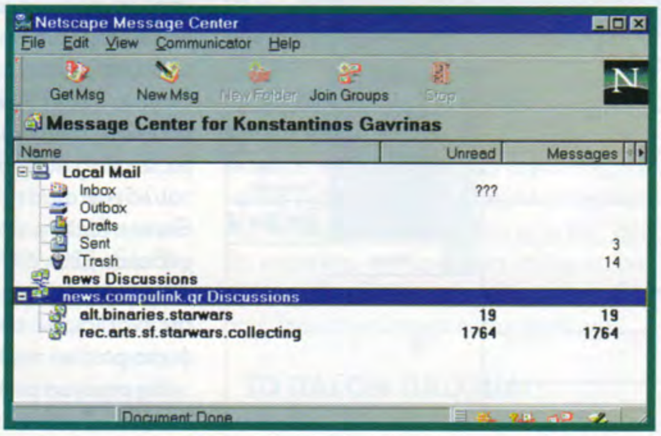
Εδώ το Netscape μας προσφέρει ανταλλαγή σε real-time audio και δεδομένων. Το Conference είναι η αναβαθμισμένη έκδοση του γνωστού μας Cooltalk. Υποστηρίζει full duplex συνομιλία επιτρέποντας και στους δύο χρήστες να μιλάνε και να ακούνε ταυτόχρονα (η ποιότητα του ήχου κυμαίνεται δραματικά από πολύ καλή έως πολύ κακή) και είναι συμβατό με το ITU H.323 πρωτόκολλο. Υποστηρίζεται επίσης η μετάδοση αρχείων και ακόμη υπάρχει ένα whiteboard, από όπου μπορούμε να σχεδιάσουμε κάτι και να το δει ο συνομιλητής μας. Ενας wizard καθοδηγεί για το setup σε πολύ σύντομο χρόνο. Το interface του είναι σαφές ως προς τις δυνατότητες και εύκολο στη χρήση του. Είναι όπως το Internet Phone και τα άλλα παρόμοια προγράμματα, θα αναρωτιόταν κάποιος. Οχι ακριβώς, αλλά μάλλον σας αρκεί! Το μειονέκτημα απέναντι στον ανταγωνισμό (λέγε με IE) είναι το ότι δεν υποστηρίζει ταυτόχρονη επικοινωνία περισσότερων από δύο ατόμων.

NETSCAPE NETCASTER

Η εκρηκτική επιτυχία του World Wide Web προσέφερε σε εκατομμύρια χρήστες τη δυνατότητα πρόσβασης σε έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών. Για την ανεύρεση αυτών, ο χρήστης χρειάζεται να τις αναζητά σε search engines, να τις αποθηκεύει σε bookmarks και να τις επισκέπτεται κάθε τόσο. Πρέπει, παράλληλα, να παραμένει on-line όση ώρα χρειάζεται για να τις δει. Αντίθετα με τα παραπάνω, το Netcasting, όπως το ονομάζει η Netscape (Webcasting, κατά κόσμον), οδηγεί τις πληροφορίες στον υπολογιστή του χρήστη, δίχως αυτός να χρειάζεται να περνά από τις χρονοβόρες διαδικασίες αναζήτησης και ανάκτησης. Το είδος των εν λόγω πληροφοριών είναι προκαθορισμένο από το χρήστη. Το Netcaster υλοποιείται μέσα από το Navigator και οι πληροφορίες παρουσιάζονται στο desktop του υπολογιστή μας.



Το παράθυρο του Netscape Conference.



Το Message Center του Communicator.

NETSCAPE COMPOSER

Στην έκδοση 3.0 του Netscape Gold προσφερόταν στους χρήστες η δυνατότητα δημιουργίας και διαχείρισης των HTML σελίδων τους. Τώρα έχουμε μία πολύ εμπλουτισμένη έκδοση του Gold που προσφέρει ένα WYSIWYG περιβάλλον. Η δυνατότητα χρήσης κώδικα HTML προσφέρεται και για τη σύνταξη mail και τη δημιουργία postings σε newsgroups. Ο Composer είναι πολύ φιλικός και μοιάζει με επεξεργαστή κειμένου, με τον οποίο μπορούμε να κάνουμε οποιαδήποτε μορφοποίηση θέλουμε ή να βάλουμε εικόνες πίνακες ή άλλα στοιχεία. Παρ' όλα αυτά, δεν έχει τις δυνατότητες του Front Page της Microsoft. Το πιο αξιοπρόσεκτο χαρακτηριστικό του νέου editor είναι η ικανότητα παρουσίασης "δύσκολων" σελίδων, οι οποίες δεν εμφανίζονταν σωστά από τον προκάτοχό του. Ωστόσο, δεν υποστηρίζει ακόμα όλα όσα μπορεί να εμφανίσει ο Navigator. Για παράδειγμα, ο editor δεν υποστηρίζει frames ούτε διαθέτει image map editor. Διαθέτει, όμως, ελεγκτή ορθογραφίας στα αγγλικά! Το ανέβασμα των σελίδων σας σε κάποιο Web site είναι πλέον υπόθεση ενός πλήκτρου, αφού κάνετε για μία και μόνη φορά τις απαραίτητες ρυθμίσεις και μπορείτε να ανεβάσετε αρχεία πολύ εύκολα, όποτε θέλετε.

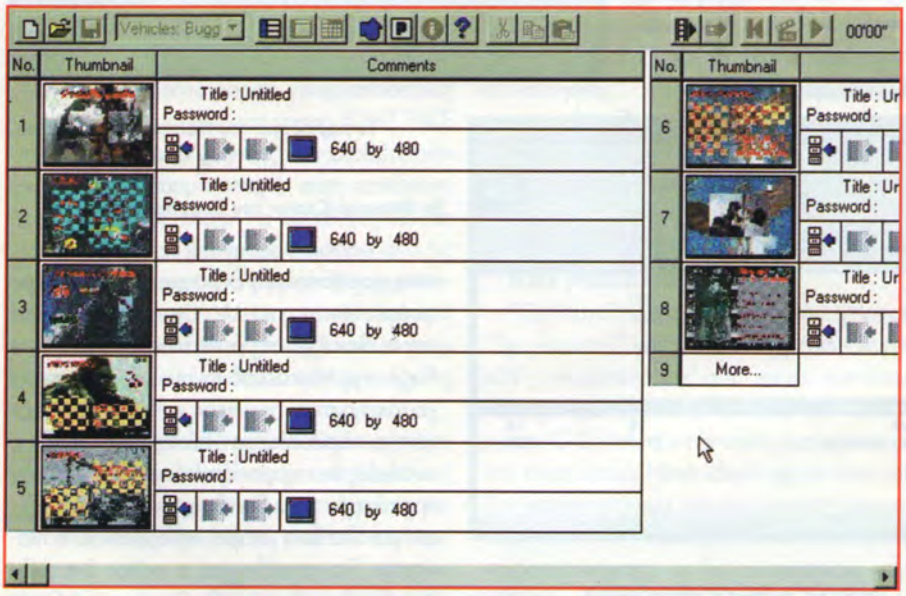
Netscape Communicator 4.0 PR3

ΤΙΜΗ: Δωρεάν preview (αναμενόμενη τιμή Standard $59, Professional $79)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Netscape Communications Corp.
http://www.netscape.com

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Θα συνεχίσει ο Netscape να κατέχει το μεγαλύτερο μερίδιο στους Web browsers; Κατά πάσα πιθανότητα, ναι! Ο ανταγωνισμός είναι σκληρός και αυτό φαίνεται να είναι υπέρ του χρήστη. Οσο, λοιπόν, κανείς δεν έχει το μονοπώλιο στο χώρο, μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι θα έχουμε τη δυνατότητα να βρίσκουμε ελεύθερα και χωρίς κόστος το καλύτερο δυνατό προϊόν, προκειμένου να σερφάρουμε στο Δίκτυο. ■

GAMES FACTORY
Μια βιομηχανία παραγωγής... παιχνιδιών



Τον προηγούμενο μήνα είδαμε βάσει ποιας λογικής μπορούμε, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που μας παρέχει το Klik'n'Play, να δημιουργήσουμε ένα πολύ απλό παιχνίδι τύπου Space Invaders. Αυτή τη φορά θα ασχοληθούμε με το μεγάλο "αδελφάκι" του Klik'n'Play, το The Games Factory (TGF), και θα προσπαθήσουμε να χρησιμοποιήσουμε τις προχωρημένες δυνατότητες τις οποίες μας παρέχει.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Μη βιαστείτε να ξεχάσετε όσα είπαμε στο προηγούμενο τεύχος. Ο,τι κατασκευάσατε με το Klik'n'Play, μπορείτε να το φορτώσετε, να το δείτε και να το βελτιώσετε με το The Games Factory. Το αντίθετο, βέβαια, δεν ισχύει... Για να καταλάβετε τη σχέση ανάμεσα στα δύο πακέτα, αρκεί να σημειώσουμε ότι στο manual μερικές φορές αναφέρεται το The Games Factory ως "Klik'n'Play 2"!

ΤΙ ΘΑ ΜΑΘΟΥΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ;

Θα μάθουμε κάποιες βασικές τεχνικές προκειμένου να πετύχουμε συνηθισμένα προγραμματιστικά εφέ, πολύ χρήσιμα για τα παιχνίδια μας. Επίσης, θα αρχίσουμε να φτιάχνουμε ένα αγωνιστικό παιχνίδι, με οπτική γωνία από πάνω, στο οποίο θα εφαρμόσουμε τις τεχνικές τις οποίες θα βλέπουμε. Ας αρχίσουμε λοιπόν από τα βασικά.

SCROLLING

Λέγοντας scrolling, εννοούμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιείται η οθόνη (ή μέρος αυτής) σαν ένα παράθυρο σε ένα μεγαλύτερο από αυτή χώρο, ώστε με τη μετακίνηση της "θέας" του παραθύρου να μπορούμε να δούμε ολόκληρο το χώρο. Οσοι μπερδεύτηκαν μπορούν να θυμηθούν τα παλαιότερα παιχνίδια τύπου Commando ή τα ποδοσφαιράκια τύπου Kick-Off (ο βασιλιάς!).

Για να δημιουργήσετε ένα scrolling επίπεδο, θα πρέπει το συνολικό μέγεθος της πίστας να είναι μεγαλύτερο από την οθόνη. Πηγαίνετε λοιπόν στις επιλογές Game setup και ορίστε το παράθυρο του παιχνιδιού σε 320x200 και full screen. Αυτές οι ρυθμίσεις είναι οι ιδανικότερες για γρήγορα scrolling παιχνίδια. (Σημειώστε μόνο ότι τουλάχιστον στην 32-bit έκδοση του Games Factory, στην έκδοση 1.0, τα παιχνίδια σε 320x200 δεν τρέχουν σε όλη την οθόνη, παρά μόνο σε παράθυρο. Δοκιμάστε εναλλακτικά την 16-bit έκδοση ή τα νεότερα patches της EuroPress.)

Στη συνέχεια ρυθμίστε την play area του επιπέδου (level setup) σε 640x480 και τοποθετήστε, ως background object, μια οποιαδήποτε εικόνα αυτού του μεγέθους στην οθόνη. Τοποθετήστε επίσης ένα οποιοδήποτε active αντικείμενο στο επίπεδο και ρυθμίστε την κίνησή του σε κίνηση 8 κατευθύνσεων.

Το τελευταίο βήμα γίνεται στον event editor. Φτιάξτε έναν έλεγχο (με δεξί click/new event στην πρώτη θέση της άδειας προς το παρόν λίστας) για το event και στο αντικείμενο storyboard, στην επιλογή scrollings, καθορίστε ότι η οθόνη θα κεντράρεται με βάση (relative to) το active αντικείμενο που τοποθετήσατε. Αν εκτελέσετε την εφαρμογή και μετακινήσετε το αντικείμενο, θα δείτε ότι η εικόνα του φόντου θα ακολουθήσει τις κινήσεις του.

Αυτό που κάναμε με την παραπάνω διαδικασία είναι απλό. Είπαμε στο Games Factory να κατασκευάσει ένα επίπεδο μεγέθους 640x480 pixels, το ορατό μέρος του οποίου θα είναι 320x200 pixels. Τοποθετήσαμε ένα αντικείμενο, κινούμενο σε 8 κα-

τευθύνσεις και ελεγχόμενο από τον παίκτη, και ορίσαμε ότι ανά πάσα στιγμή (γεγονός always) η οθόνη θα κεντράρεται με σημείο αναφοράς (relative to) το αντικείμενο αυτό. Αυτή είναι η βασική τεχνική scrolling στο Games Factory, η οποία μπορεί φυσικά να εφαρμοστεί και με άλλα μεγέθη παραθύρου και επιπέδου. Γενικά όμως, βέλτιστη από πλευράς ταχύτητας απόδοση έχουμε με μέγεθος παραθύρου 320x200, όπως προαναφέραμε.

ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ SCROLLING

Το scrolling είναι μια διαδικασία απαιτητική όσον αφορά στις δυνατότητες του υπολογιστή σας, αφού απαιτεί αρκετή μνήμη και μεγάλη ταχύτητα. Γι' αυτόν το λόγο καλό είναι να σκεφτόμαστε αν μπορούμε να αναπληρώσουμε με κάποιον τρόπο το scrolling, ώστε το παιχνίδι μας να είναι πιο γρήγορο και λιγότερο επιβαρυντικό για τον υπολογιστή μας. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, ένα παιχνίδι τύπου Space Invaders, σαν αυτό που κατασκευάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Μια καλή ιδέα θα ήταν να βάλουμε ένα φόντο με αστέρια, το οποίο θα μετακινείται προς τα κάτω, ώστε να δίνεται η εντύπωση ότι το σκάφος μας ταξιδεύει προς το πάνω μέρος της οθόνης.

Τέτοιου είδους scrolling μπορούμε να προσομοιώσουμε με άλλες τεχνικές, οι οποίες θα μας δώσουν και καλύτερο αποτέλεσμα. Συγκεκριμένα, μπορούμε να τοποθετήσουμε κάποια αστέρια ως active αντικείμενα στην οθόνη. Θα ορίσουμε ότι θα έχουν ball movement προς 4 κατευθύνσεις (δεξί click στο αντικείμενο - select movement - ball movement) και ότι η αρχική τους κατεύθυνση θα είναι προς τα κάτω. Στον event editor θα ορίσουμε ότι όταν φτάνουν στο κάτω μέρος της οθόνης θα τοποθετούνται σε ένα τυχαίο μέρος πάνω από το ορατό πεδίο της οθόνης [φτιάξτε ένα event: if <αστέρι> leaves the play area to the bottom → set y position to -2. Set x position to random(640)]. Ετσι θα έχετε μεγάλο αριθμό αστεριών τα οποία συνεχώς θα μετακινούνται προς τα κάτω και θα επανέρχονται σε μια τυχαία θέση στο πάνω μέρος της οθόνης, χωρίς να επιβαρύνεται η ταχύτητα του προγράμματος. Μάλιστα, αν τοποθετήσετε και αστέρια διαφορετικού μεγέθους και ταχύτητας, π.χ. πολλά μικρά αστέρια με μεγάλη ταχύτητα και λιγότερα με πιο μεγάλο μέγεθος που θα κινούνται πιο αργά, θα πετύχετε ένα εφέ που θα δίνει την εντύπωση του βάθους (προσομοίωση parallax scrolling).



Το παιχνίδι μας σε αρχικό στάδιο.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Θα δοκιμάσουμε να δημιουργήσουμε ένα αγωνιστικό παιχνίδι με αυτοκινητάκια, το οποίο θα βλέπουμε από πάνω και το οποίο θα "σκρολάρει" προς όλες τις διευθύνσεις. Κατά τα προαναφερθέντα, θα ορίσουμε το μέγεθος του παραθύρου σε 320x200 και το μέγεθος του επιπέδου σε 640x480. Επίσης θα κάνουμε το παιχνίδι να τρέχει σε full screen και θα κατασκευάσουμε το menu (όλες οι επιλογές από το game setup/window). Για να φτιάξουμε την πίστα υπάρχουν πολλοί τρόποι. Μπορούμε να τη συνθέσουμε με τα έτοιμα αντικείμενα που περιλαμβάνονται στο TGF ή να τη σχεδιάσουμε μόνοι μας με κάποιο πρόγραμμα ζωγραφικής.

Εμείς θα επιλέξουμε την πρώτη λύση και συγκεκριμένα τη βιβλιοθήκη dirt tracks του TGF και θα φτιάξουμε μια πίστα με τα αντικείμενα που μας δίνονται (στροφές, ευθείες, παρακάμψεις κ.λπ.). Επίσης, θα τοποθετήσουμε ένα quick background στην οθόνη. Επιλέξτε τη βιβλιοθήκη desert and grass και διαλέξτε κάποιο αντικείμενο. Τοποθετήστε το στην οθόνη και από αυτό φτιάξτε ένα quick backdrop αντικείμενο (δεξί click πάνω του, new object → backdrop). Μεγαλώστε το αντικείμενο, ώστε να καταλαμβάνει όλη την οθόνη και τοποθετήστε το στο φόντο (δεξί click, view → bring to back).

Αφού κατασκευάσαμε την πίστα και το φόντο, πρέπει να ασχοληθούμε με το αυτοκίνητο. Από τη βιβλιοθήκη buggies επιλέξτε το αντικείμενο vehicle truck: 1a2 και βάλτε το στην πίστα. Διαμορφώστε την κίνησή του σε race car (δεξί click → select movement → race car). Ορίστε ότι το αντικείμενο θα κινείται σε 32 διευθύνσεις και παίξτε με τις υπόλοιπες παραμέτρους της κίνησης (ταχύτητα, επιβράδυνση, ταχύτητα περιστροφής κ.λπ.) μέχρι να βρείτε τις καταλληλότερες. Κάθε φορά δοκιμάζετε τις τρέχουσες κινήσεις με την επιλογή try movement.

Θα διαπιστώσατε βέβαια ότι, ενώ στρίβετε το αυτοκίνητο, η διεύθυνση προς την οποία "κοιτάζει" δεν αλλάζει. Μην ανησυχείτε! Ολα θα διορθωθούν. Μόνο που θα γίνουν στο επόμενο τεύχος, αφού το άρθρο μας τελειώνει στο σημείο αυτό.

Καλούς πειραματισμούς!

Σημείωση: *Στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους και στο directory SMART θα βρείτε υποδείγματα των ρουτινών που περιγράφονται στο κείμενο.*

■

Game Club



CYBERGLADIATORS: Ενα από τα καλύτερα fighting games που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα για PC, στο Action review αυτού του τεύχους.



THE CITY OF LOST CHILDREN: Ενα adventure που θα σας συναρπάσει με το σενάριο και την ατμόσφαιρά του.



THEME HOSPITAL: Ενα από τα πιο διασκεδαστικά strategy που έχουμε δει, άξιος διάδοχος του περίφημου Theme Park.

P O I N T S Y S T E M

0-50 ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60 ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70 ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80 ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90 ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

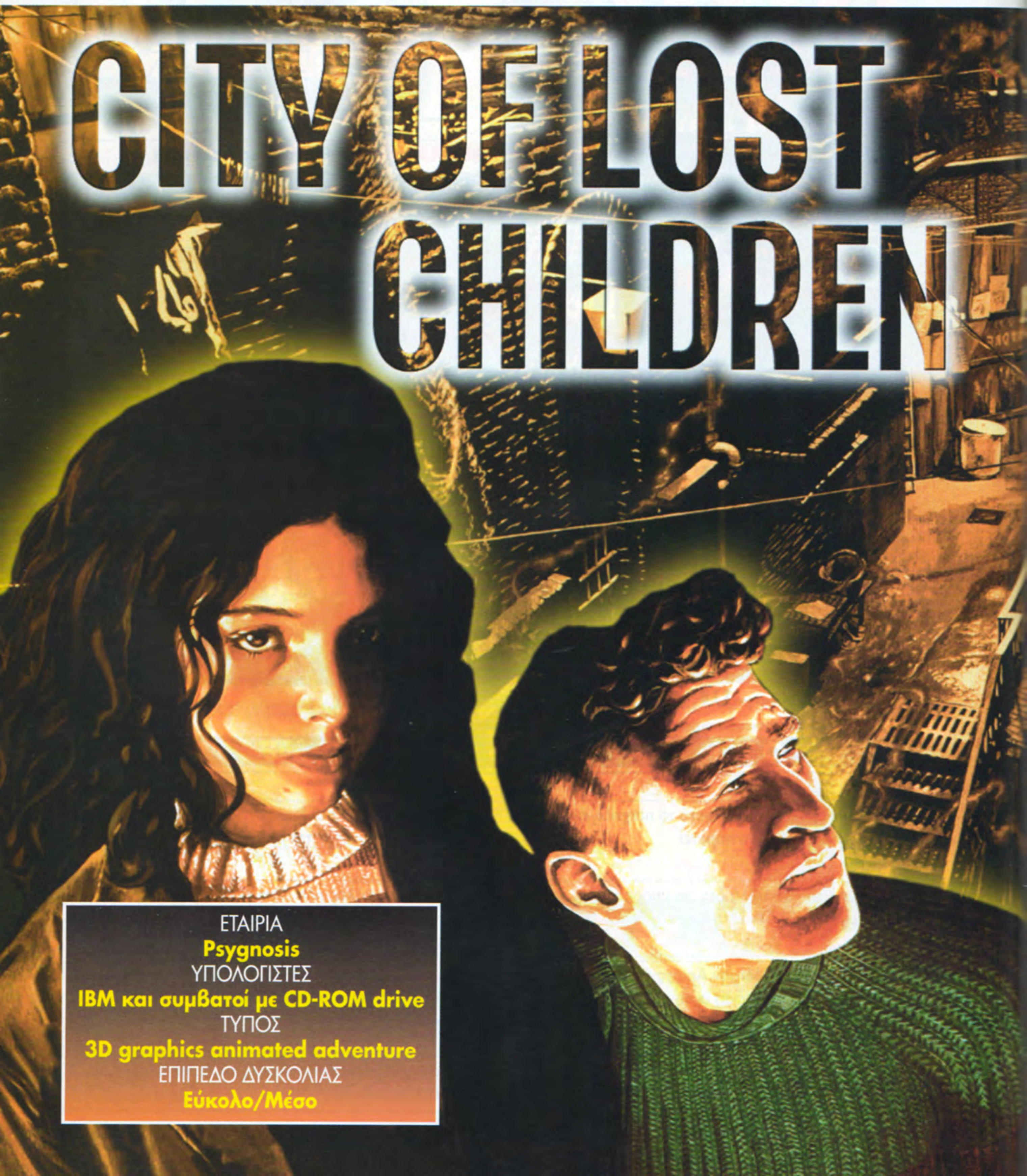
91-95 ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100 ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

SPECIAL review

CITY OF LOST CHILDREN



ΕΤΑΙΡΙΑ
Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο

Σε μια άγνωστη πόλη τα παιδιά εξαφανίζονται το ένα μετά το άλλο. Το ορφανοτροφείο της περιοχής έχει σχεδόν ερημώσει. Στους δρόμους δεν παίζει πια κανένα παιδί. Παράξενες φήμες κυκλοφορούν για έναν ιδιόμορφο επιστήμονα και τα πειράματά του. Εσύ υποδύεσαι τη Miette, μια μικρή τρόφιμο του ορφανοτροφείου, και θα προσπαθήσεις να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει, αφού όμως κατορθώσεις να ξεμπερδέψεις από τις σιαμαίες και σατανικές διευθύντριές σου. Το "The City of Lost Children" είναι βασισμένο στην ομώνυμη γαλλική ταινία των Jeunet και Caro. Ένα adventure για όσους μπορούν και ονειρεύονται...

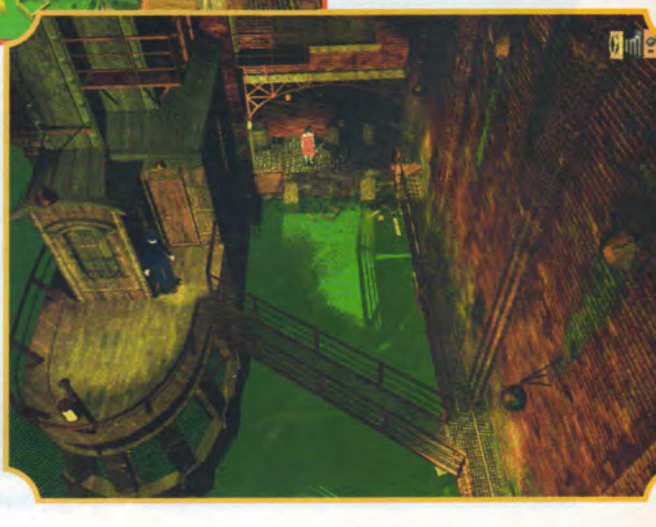
Του Αντρέα Τσουρινάκη

Η Psygnosis, η οποία ως γνωστόν έχει αγοραστεί από τη Sony, είχε για αρκετό καιρό "εξαφανιστεί" από το προσκήνιο. Παλαιότερα μας είχε δώσει σπουδαία adventures όπως τα Ecstatica, Gulty και Discworld. Τον τελευταίο καιρό προσπαθεί να κερδίσει το χαμένο έδαφος, θέτοντας στην κυκλοφορία σπουδαίες περιπέτειες όπως το Chronicles of Sword και το εκπληκτικό Discworld 2. Στο εγγύς μέλλον περιμένουμε και το Ecstatica 2, για το οποίο έχουν γραφτεί ιδιαίτερα κολακευτικά σχόλια σε ολόκληρο τον διεθνή Τύπο. Με την κυκλοφορία του "The City of Lost Children" η εταιρία ξαφνιάζει. Πρόκειται για μια παραγωγή που αισθητικά αγγίζει την τελειότητα. Ισως δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι σχεδόν όλο το "team" των δημιουργών του παιχνιδιού είναι Γάλλοι, οι οποίοι διακρίνονται ιδιαίτερα στον τομέα αυτόν.



Οι διαβολικές σιαμαίες διευθύντριές σου.





Δείγμα δύο διαφορετικών οπτικών γωνιών, που έχεις πατώντας το πλήκτρο SpaceBar όταν εμφανιστεί το ειδικό σύμβολο/icon της κάμερας στην πάνω δεξιά γωνία.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι μία μικρή τρόφιμος ορφανοτροφείου σε μια πόλη της οποίας το όνομα δεν έχει και τόση σημασία. Σε λένε Miette και, μολονότι είσαι μόλις 12 ετών, θεωρείσαι άτυπη αρχηγός των παιδιών του ιδρύματος. Η επικεφαλής του ιδρύματος, Pieuvre, σας έχει εξαναγκάσει να δημιουργήσετε μία συμμορία που κλέβει για λογαριασμό της χρήματα και κοσμήματα. Η



Πρέπει να ανάψεις πρώτα το φως στο δωμάτιο για να μπορέσεις να βρεις το κλειδί.

Pieuvre είναι στην πραγματικότητα δύο μοχθηρές και άπληστες σιαμαίες αδελφές, οι οποίες διοικούν το ορφανοτροφείο λες και πρόκειται για κάποια φυλακή με σκληροτράχηλους καταδίκους.

Τα αληθινά προβλήματα αρχίζουν όταν τα παιδιά της πόλης, το ένα μετά το άλλο, αρχίζουν να εξαφανίζονται. Ενας από τους λίγους αλλά πολύ καλούς φίλους σου, ο One, χάνει τον μικρό του αδελφό Denree και σου ζητά να τον βοηθήσεις. Ο One είναι ιδιαίτερα δυνατός, δουλεύει στο τοπικό τσίρκο σπάζοντας αλυσίδες, αλλά μόνος του δεν μπορεί να κάνει και πολλά πράγματα για να βρει τον μικρό αδελφό του.

Πρώτο σου μέλημα είναι να ξεφύγεις από τη στενή επιτήρηση της διαβολικής Pieuvre. Επειτα πρέπει να προσπαθήσεις να βρεις τι κρύβεται πίσω από τις φήμες για τον παράξενο επιστήμονα και τα μυστηριώδη πειράματά του. Φυσικά, πρέπει να ανακαλύψεις όχι μόνο γιατί εξαφανίζονται τα παιδιά αλλά και πού βρίσκονται, τουλάχιστον όσα είναι ακόμη εν ζωή. Εάν είναι δε δυνατόν, πρέπει να τα ελευθερώσεις.

Το παιχνίδι βασίζεται στην ομώνυμη ταινία των Jeunet και Caro, η οποία αποτελεί συμπαραγωγή των Le Studio Canal και του France 3 Cinema. Προσωπικά δεν έχω δει την ταινία ώστε να είμαι σε θέση να εκτιμήσω την πιστότητα της μεταφοράς της στο συγκεκριμένο adventure. Μπορώ να πω, όμως, ότι το σενάριο του παιχνιδιού είναι πρωτότυπο και άκρως ενδιαφέρον.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το μεγάλο όπλο του παιχνιδιού είναι αναμφίβολα τα εντυπωσιακά γραφικά του. Οι δημιουργοί του, δανειζόμενοι τη βασική ιδέα του Alone in the Dark, κατόρθωσαν να συνθέσουν έναν μοναδικό κόσμο, χρησιμοποιώντας πολλαπλές "κινηματογραφικού χαρακτήρα" οπτικές γωνίες με τη βοήθεια μοναδικών 3D rendered και hand-made γραφικών. Σημειωτέον ότι υπάρχουν αρκετά movie sequences (3DS) που αναλαμβάνουν να ενώσουν τα διάφορα τμήματα της περιπέτειας, τα οποία είναι από τα κορυφαία του είδους. Τελικά, το να βλέπεις τις διάφορες τοποθεσίες είναι απόλαυση. Η βασική οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη, η κίνηση του χαρακτήρα σε αυτήν είναι εξαιρετική, ενώ το συνολικό animation της Miette είναι από τα καλύτερα που έχω δει μέχρι τώρα σε adventure game και όχι μόνο. (Χαρακτηριστικά, πλησιάστε τη Miette στην άκρη ενός μέρους από όπου μπορεί να πέσει και χαρείτε την πανέμορφη κίνησή της.)

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι μοναδικός. Τα διάφορα μουσικά μοτίβα είναι πολύ ατμοσφαιρικά - οι Γάλλοι, εξάλλου, είναι από τους μαιτρ του είδους. Οι ομιλίες και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι ψηφιοποιημένα, με το τελικό αποτέλεσμα να αγγίζει το τέλειο. Σημειωτέον ότι στο παιχνίδι οι διάλογοι εμφανίζονται και ως κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του θυμίζει πάρα πολύ τον αντίστοιχο των Alone in the Dark, είναι όμως πιο βελτιωμένος σχεδόν σε όλους τους τομείς. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το βασικό μενού του user interface του παιχνιδιού, το οποίο περιλαμβάνει τα New Game, Options, Load Game, Save Game, Back to Game και Exit.



Στο φινάλε του παιχνιδιού πρέπει να δώσεις στον βαρκάρη έναν χάρτη και μία πυξίδα.

Η κίνηση γίνεται με τα arrow πλήκτρα και συγκεκριμένα με αυτά μπορείτε να κινείστε εμπρός ή πίσω και να στρίβετε αριστερά ή δεξιά. Αν κατά τη διάρκεια της κίνησής σας πατήσετε το πλήκτρο Ctrl, τότε η Miette θα αρχίσει να τρέχει (θα το χρειαστείτε οπωσδήποτε σε ένα σημείο του παιχνιδιού). Πατώντας το πλήκτρο Alt και ενώ φυσικά είστε σταματημένοι, η ηρωίδα θα σκύψει στο έδαφος (χρήσιμη λειτουργία ειδικά αν θέλει να κρυφτεί πίσω από κάποιο αντικείμενο όπως, π.χ. ένα βαρέλι). Η Miette μιλά με τους άλλους χαρακτήρες πατώντας το πλήκτρο Page Down. Δεν διαλέγετε κάποιες φράσεις, απλώς πατάτε το εν λόγω πλήκτρο μέχρι να εξαντληθούν όλες οι διαθέσιμες φράσεις ή να αρχίσει η κυκλική επανάληψή τους. Οταν βρεθείτε μπροστά σε ένα αντικείμενο που μπορείτε να πάρετε, τότε αυτό εμφανίζεται μέσα σε ένα ειδικό πλαίσιο στο επάνω μέρος της οθόνης (πάνω αριστερά εμφανίζονται τα αντικείμενα που βρίσκετε και μπορείτε να πάρετε και πάνω δεξιά τα αντικείμενα που κρατάτε στα χέρια σας). Για να το πάρετε στα χέρια σας πατάτε το πλήκτρο Page Up. Για να το βάλετε στο inventory σας πατάτε το πλήκτρο Tab. Το inventory σας χωρά συνολικά δέκα αντικείμενα. Με το πλήκτρο Tab το εμφανίζετε. Με τα arrow πλήκτρα κινείστε ανάμεσα στα διάφορα αντικείμενα. Για να πάρετε τώρα το αντικείμενο που έχετε επιλέξει στο inventory σας και να το εμφανίσετε στα χέρια σας, πατάτε το πλήκτρο Page Up. Για να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο που κρατάτε στα χέρια σας ή και να εκτελέσετε κάποια άλλη δράση, πατάτε το πλήκτρο Enter (Return). Ετσι, αν θέλετε να μπείτε σε ένα δωμάτιο που έχει μια κλειδωμένη πόρτα και της οποίας έχετε το κλειδί, κάνετε τα εξής: Πατάτε το Tab και εμφανίζετε το inventory σας. Με τα arrow πλήκτρα πηγαίνετε στο κλειδί της πόρτας που σας ενδιαφέρει και πατώντας το πλήκτρο Page Up το παίρνετε στα χέρια σας. Αυτόματα αυτό εμφανίζεται σε ένα ειδικό πλαίσιο στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης. Τώρα πηγαίνετε και στέκεστε μπροστά στην κλειδωμένη πόρτα. Πατάτε το πλήκτρο Enter/Return και την ξεκλειδώνετε. Πατάτε το πλήκτρο Page Up για να ξαναβάλετε το κλειδί που κρατάτε στο inventory σας και να ελευθερώσετε έτσι τα χέρια σας. Τώρα ξαναπατώντας το πλήκτρο Enter/Return ανοίγετε την ξεκλείδωτη πια πόρτα και μπαίνετε μέσα.

Ο χειρισμός του συνολικά και ειδικά η χρήση των πλήκτρων Page Up (Πάρε/Βάλε), Page Down (Μίλησε) και Enter/Return (Δράσε) απαιτεί οπωσδήποτε μια σχετική εξοικείωση από την πλευρά του χρήστη. Επισημαίνεται, τέλος, ότι σε διάφορα σημεία της οθόνης, καθώς κινείστε μέσα σε αυτήν, μπορεί να εμφανιστεί στην επάνω δεξιά γωνία ένα ειδικό σύμβολο/icon μιας παλιάς φωτογραφικής κάμερας. Τότε ακριβώς πατώντας το πλήκτρο Spacebar αλλάζετε οπτική γωνία - προσέξτε καλά, γιατί η λειτουργία αυτή δεν είναι για εφέ. Συχνά με αυτόν τον τρόπο βλέπετε αντικείμενα ή χαρακτήρες που διαφο-



Δείγμα του inventory του παιχνιδιού.



Ετσι θα πάρεις την καμπάνα από τον τοίχο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure με εκπληκτικά γραφικά και ήχο, που κατορθώνει να δημιουργήσει μια υποβλητική ατμόσφαιρα. Εχει ενδιαφέρον σενάριο και αρκετά καλό χειρισμό, υστερεί όμως στη διάρκεια δράσης, μολονότι διαθέτει πάρα πολλές τοποθεσίες, μια και μπορεί κάποιος να το τελειώσει σχετικά γρήγορα. Πρέπει, πάντως, να το δείτε διότι "οπτικά" είναι σχεδόν τέλειο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	80

90%



Αν κρυφτείς πίσω από τα βαρέλια/καρούλια στο πάνω μέρος τής...



...αποβάθρας, ο φύλακας δεν θα σε δει καθώς θα έρχεται.

ρετικά δεν μπορούσατε να δείτε. Είναι από τις πιο ευχάριστες εκπλήξεις του παιχνιδιού και συμβάλλει στην τελική εντύπωση που αποκομίζει ο χρήστης.

Λειτουργούν όλα τέλεια, λοιπόν; Δυστυχώς όχι. Νομίζω όμως ότι τα όποια προβλήματα θα μπορούσαν εύκολα να είχαν αποφευχθεί. Το πιο σημαντικό πρόβλημα είναι ότι πάρα πολλές φορές θα πρέπει να σταθείτε σε "ένα πολύ συγκεκριμένο μέρος", ώστε πατώντας κάποιο από τα πλήκτρα της δράσης αυτή να εκτελεστεί.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η υποβλητική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες του είδους. Περιέχει στοιχεία από αρκετά διαφορετικά είδη και αντλεί τη δύναμή της κυρίως από τα εξαιρετικά γραφικά και movie sequences του παιχνιδιού.

Η δράση είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάνω από 100 δωμάτια/οθόνες που πρέπει να εξερευνήσετε - αριθμός οπωσδήποτε μεγάλος για παιχνίδια του είδους. Σε αυτά θα συναντήσετε 14-15 χαρακτήρες με τους οποίους πρέπει να συνδιαλεχθείτε (θετικά ή αρνητικά).

Το πιο σημαντικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι η διάρκειά του. Αυτό οφείλεται κατά τη γνώμη μου στον όχι και τόσο καλό σχεδιασμό των γρίφων και της ένταξής τους στη γενικότερη δράση του παιχνιδιού. Στη βάση αυτή το παιχνίδι απευθύνεται κυρίως σε καινούριους χρήστες, αλλά θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς και έμπειρους, καθώς τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά. Για να λύσετε το μυστήριο της εξαφάνισης των παιδιών της πόλης πρέπει να απαντήσετε σε μία σειρά ερωτήσεων. Ποιος είναι ο μυστηριώδης δύτης που θα σώσει και εσάς κάποια στιγμή και τι σχέση έχει με τις εξαφανίσεις; Ποιος είναι ο Krank και γιατί δεν μπορεί να ονειρευτεί; Τι ακριβώς ξέρουν οι αποκρουστικοί χαρακτήρες που αποκαλούνται κύκλωπες; Ποιο είναι το μυστικό του Κινέζου που κάνει τατουάζ;

Οι γρίφοι δεν ιδιαίτερα δύσκολοι, μερικοί όμως φαντάζουν "μετέωροι" και θα ξενίσουν τον ανυποψίαστο χρήστη. Παρ' ότι το παιχνίδι έχει δανειστεί τα βασικά στοιχεία του user inteface των Alone in the Dark, έχει περιορίσει το στοιχείο της arcade δράσης που περιέχουν. Κατά τη γνώμη μου αυτό είναι πολύ θετικό, μια και έτσι δίνεται περισσότερη έμφαση στα "adventure-ιστικα" στοιχεία της περιπέτειας. Μη νομίσετε, όμως, ότι ο θάνατος, ή το Game Over, δεν παραμονεύει σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού, γιατί τότε θα βρεθείτε προ δυσάρεστων εκπλήξεων.

Το φινάλε του παιχνιδιού, μολονότι είναι όμορφο και εντυπωσιακό, δεν εξηγεί επαρκώς μερικές από τις βασικές πλευρές του μυστηρίου της περιπέτειας (όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα περισσότερα επεισόδια της τηλεοπτικής σειράς X-Files, φαίνεται ότι το να μένεις στο τέλος με αρκετές απορίες είναι το "must" της εποχής...).

Συνολικά, το "The City of Lost Children" αξίζει της προσοχής σας. Είναι σίγουρο ότι θα βρει αρκετούς μιμητές, μια και η ποιότητά του είναι υψηλού επιπέδου. Προσωπικά το ευχαριστήθηκα αρκετά και, μολονότι το τέλειωσα γρήγορα, το ξανάπαιξα δύο φορές, μόνο και μόνο για να ξαναχαρώ τα εκπληκτικά γραφικά και movie sequences που περιέχει.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας μετά την εισαγωγή πλησίασε προσεκτικά στο γραφείο της διευθύντριας και πάτησε το πλήκτρο Page Down δύο φορές διαδοχικά. Μιλάς μαζί της και μαθαίνεις τι πρέπει να κάνεις. Πήγαινε προς την πόρτα επάνω αριστερά όπως βλέπεις και πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Την ανοίγεις και βγαίνεις έξω. Προχώρησε απέναντι και ελαφριά προς τα κάτω. Οταν εμφανιστεί το σύμβολο/icon της κάμερας, πάτα το πλήκτρο Spacebar. Αλλάζοντας οπτική γωνία βρίσκεσαι ακριβώς μπροστά στον καθισμένο. Πάτα το πλήκτρο Page Down. Του ζητάς το κλειδί, όπως σου είπε και η διευθύντριά σου, και αυτός σου το δίνει. Πάτα το πλήκτρο Tab για να το βάλεις στο inventory σου. Στρίψε προς τ' αριστερά όπως κοιτάζεις και προχώρησε ευθεία μπροστά προς την καγκελόπορτα. Οταν αλλάξεις οθόνη, προχώρησε προς τα κάτω και στρίψε προς τα δεξιά όπως κοιτάζεις. Προχώρησε και κατέβα τις σκάλες. Στην πρώτη εσοχή μπες μέσα, εντόπισε το πράσινο μπουκάλι και όταν αυτό εμφανιστεί στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης πάτα το πλήκτρο Page Up για να το πάρεις στα χέρια σου και μετά το πλήκτρο Tab για να το βάλεις στο inven-

tory σου. Συνέχισε και κατέβα τις σκάλες μέχρι κάτω. Στρίψε προς τ' αριστερά όπως κοιτάζεις και πήγαινε στην επόμενη εσοχή περίπου στο ύψος της θάλασσας (και στο αριστερό άκρο της οθόνης αυτής). Προχώρησε μέσα σε αυτήν και στη δεξιά γωνία της θα εντοπίσεις ένα brush. Πάτα το πλήκτρο Page Up για να το πάρεις στα χέρια σου και μετά το πλήκτρο Tab για να το βάλεις στο inventory σου. Βγες έξω και πήγαινε όλο δεξιά. Μπες στην πιο δεξιά καμάρα (δίπλα στις πιο δεξιά σκάλες) και προχώρησε μπροστά. Στην καινούρια οθόνη προχώρησε και ανέβα τις σκάλες. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης παρατηρώντας το φύλακα στ' αριστερά. Πρέπει να μπεις στην πόρτα που φυλά και γι' αυτό πρέπει να βρεις έναν τρόπο να τον απομακρύνεις από εδώ. (Αν πλησιάσεις σε αυτόν, θα σου πει ότι δεν σε θέλει τριγύρω. Αν επιμείνεις να πας κοντά του, θα σε πιάσει και θα σε βάλει φυλακή. Εδώ προχώρα όλο δεξιά και μίλα στον τύπο που συναντάς. Φύγε όλο αριστερά και πλησίασε στα δύο κιβώτια που είναι δίπλα στον τοίχο στα δεξιά της πόρτας από την οποία σε έβαλαν στη φυλακή. Ανέβα πρώτα στο πιο χαμηλό και μετά στο πιο ψηλό. Πλησίασε στο κουτί στον τοίχο και πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Ξαναβάζεις την ασφάλεια στη θέση της. Κατέβα από τα κιβώτια και ανέβα τη σκάλα στ' αριστερά σου. Πλησίασε στο διακόπτη στον τοίχο στα αριστερά της επάνω πόρτας και πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Η πόρτα ανοίγει και τώρα μπορείς να βγεις έξω από τη φυλακή και να συνεχίσεις το παιχνίδι. Ομοίως, αν στην αρχή του παιχνιδιού σε ρίξουν στο κελάρι, δεν έχεις παρά να πας και να ανοίξεις την πόρτα. Θα βγεις έξω και ανεβαίνοντας τις σκάλες θα βρεις ένα πράσινο μπουκάλι το οποίο μπορείς να πάρεις.)



Κοιτώντας από το περισκόπιο θα μάθεις πού έχουν πάει τα χαμένα παιδιά.

Συνέχισε να προχωράς μέχρι να φτάσεις σε μία αποβάθρα. Εδώ προχώρησε στην άκρη των δύο επάνω δεμάτων. Ανεβαίνεις πρώτα στο ένα και μετά στο άλλο. Στη δεξιά άκρη τους βρίσκεις μία metal bar. (Για να εμφανιστεί το icon της στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης πρέπει να πας στην άκρη και να γυρίσεις έτσι ώστε η πλάτη σου να είναι προς τη θάλασσα.) Πάτα το πλήκτρο Page Up για να την πάρεις στα χέρια σου και μετά το πλήκτρο Tab για να την τοποθετήσεις στο inventory σου. Κατέβα από τα δύο δέματα και προχώρησε στην αποβάθρα προς το κάτω μέρος της οθόνης. Στις νέες οθόνες πήγαινε όλο αριστερά μέχρι να φτάσεις στο φάρο. Μπροστά από την πόρτα του θα εμφανιστεί το ειδικό σύμβολο/icon της κάμερας. Τότε πάτα το πλήκτρο Spacebar. Αλλάζοντας οπτική γωνία βλέπεις όλη την περιοχή γύρω από το φάρο. Περπάτα προς τ' αριστερά (περίπου στο κέντρο της οθόνης) και γύρνα προς τα πάνω, έτσι ώστε να κοιτάζεις προς τον ανοικτό πίνακα των ασφαλειών του φάρου. Εδώ πατώντας το πλήκτρο Tab εμφανίζεται το inventory σου. Με τα arrow πλήκτρα πήγαινε στη metal bar και πάτα το πλήκτρο Page Up για να την πάρεις στα χέρια σου.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■

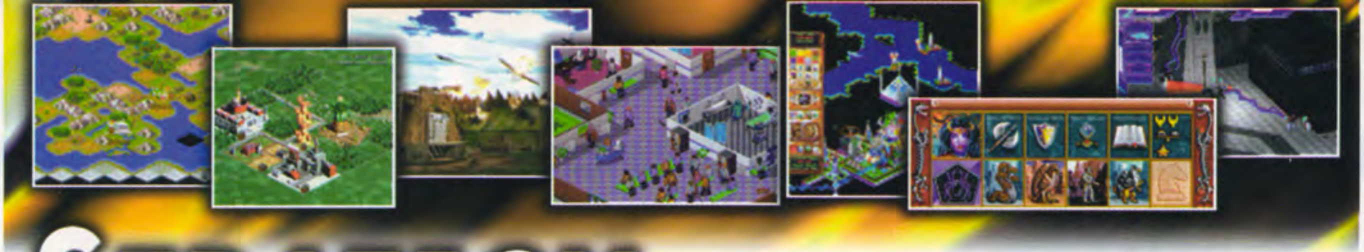
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αναμφισβήτητα, ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά adventures που έχουν περάσει από τα PCs. Στην ατμόσφαιρα αυτή συμβάλλουν τόσο η υποβλητική μουσική όσο και τα εκπληκτικά γραφικά (τα 3D rendered φαίνεται ότι έχουν γίνει κοινός τόπος στις μέρες μας). Η ατμόσφαιρα φέρνει αμέσως στο νου τους Όλιβερ Τουίστ και Ρεμί από τα κλασικά αριστουργήματα των Charles Dickens και H. Malot. Μόνο και μόνο λόγω των τοποθεσιών και της μουσικής το, αξίζει να το παίξετε. Ωστόσο, οφείλω να τονίσω ότι το περιβάλλον λειτουργίας θα σας δυσκολέψει στην αρχή και θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να το συνηθίσετε. Εχουμε καλομάθει, βλέπετε, με το ποντίκι...

Γιάννης Πατρίκος

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**486DX2/66 MHz.**
	**8MB RAM.**
	**2x CD-ROM drive, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 45MB.**
	**SVGA κάρτα γραφικών.**
	**Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε η CD-Media.**



THEME HOSPITAL

Η Bullfrog είναι μια εταιρία με μακρά παράδοση στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Είναι η δημιουργός του περίφημου Populous για την Amiga, του πρώτου God game το οποίο είχε προκαλέσει πάταγο όταν εμφανίστηκε το 1988. Ηταν ίσως το πρώτο παιχνίδι στρατηγικής που πρόσφερε απλόχερα στον παίκτη διασκέδαση. Το Theme Hospital είναι το νέο δημιούργημα της επιτυχημένης Βρετανικής εταιρίας.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

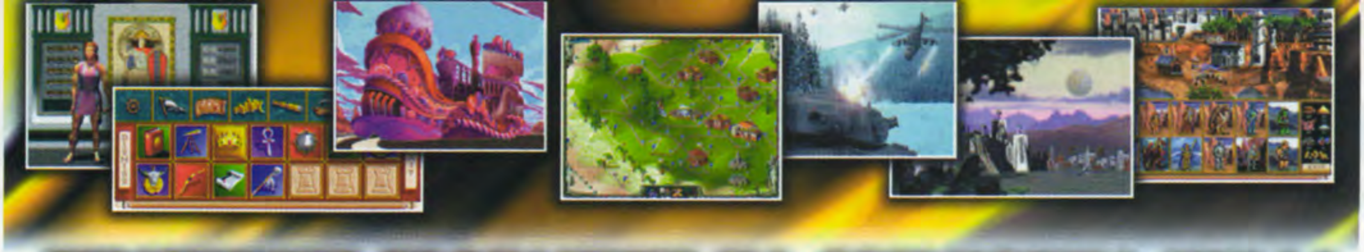
Σκοπός του παίκτη είναι η οργάνωση ενός νεοσύστατου νοσοκομείου προκειμένου να λειτουργεί παραγωγικά. Υποδύεται το διευθυντή της νοσοκομειακής μονάδας και στις αρμοδιότητές του υπάγονται η πρόσληψη του προσωπικού, η διευθέτηση των χώρων, ο καλλωπισμός των διαδρόμων, ο σχεδιασμός της επιστημονικής έρευνας και της κατάρτισης του ιατρικού προσωπικού, η οργάνωση της υποδομής για την αντιμετώπιση έκτακτων περιστατικών και επιδημιών καθώς και αρκετά άλλα καθήκοντα τα οποία αποκαλύπτονται στην πορεία. Είναι αναμφισβήτητα πολλές οι δραστηριότητες του παίκτη στο εν λόγω παιχνίδι και είναι πράγματι εντυπωσιακός ο χιουμοριστικός και "ελαφρύς" τρόπος παρουσίασής τους, χωρίς πολύπλοκους χειρισμούς και βιβλία οδηγιών. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.



ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι έχει διάφορα επίπεδα δυσκολίας, στα οποία σταδιακά εισάγονται προσθήκες. Αν ο παίκτης καταφέρει να επιτελέσει το έργο του σε ένα επίπεδο, τότε αναλαμβάνει, εφόσον το επιθυμεί, τη διαχείριση ενός μεγαλύτερου και πιο απαιτητικού νοσοκομείου. Στην αρχή κάθε επιπέδου το εκάστοτε νοσοκομείο είναι εντελώς άδειο. Εργο του παίκτη είναι ο εξοπλισμός και η οργάνωσή του προκειμένου να ανταποκριθεί στις ανάγκες των ασθενών παραμένοντας κερδοφόρο. Για το σκοπό αυτόν δίνεται αρχικά στον παίκτη ένα χρηματικό ποσό με το οποίο πρέπει να κινείται μέχρι να αρχίσουν να ρέουν τα έσοδα.

Πρώτο μέλημα του παίκτη είναι η δημιουργία ενός γραφείου υποδοχής (reception) στην είσοδο και η πρόσληψη της αρμόδιας υπαλλήλου, η οποία θα υποδέχεται τους ασθενείς και θα τους δίνει τις κατευθυντήριες οδηγίες. Χωρίς αυτήν το νοσοκομείο μεταβάλλεται σε ένα απέραντο χάος, όπου γεμάτοι αγωνία άρρωστοι ψάχνουν το γιατρό τους. Κατόπιν θα πρέπει να δημιουργηθεί ένα γενικό διαγνωστικό κέντρο όπου κάποιος γιατρός θα βλέπει το φάκελο του ασθενούς και θα του δίνει γενικές θεραπευτικές οδηγίες ή θα τον παραπέμπει σε αρμοδιότερα τμήματα. Βασικό στα



πρώτα βήματα του νοσοκομείου είναι και το φαρμακείο όπου η αρμόδια νοσοκόμα, κατόπιν συνταγής γιατρού, θα χορηγεί φαρμακευτικές αγωγές.

Με αυτές τις βασικές εγκαταστάσεις το νοσοκομείο είναι έτοιμο να λειτουργήσει. Με τις πρώτες επισκέψεις θα έρθουν και τα πρώτα παράπονα των "πελατών", εξαιτίας της αναμονής στις ουρές. Προκειμένου για την αντιμετώπιση των παραπόνων, λοιπόν, οι χώροι αναμονής πρέπει να γίνουν πιο ευχάριστοι. Καταρχήν, επιβάλλονται η τοποθέτηση πάγκων - ουδείς μπορεί να περιμένει όρθιος - και η διακόσμηση των χώρων με λουλούδια ώστε να ευφραίνεται η καρδιά των δύστυχων αρρώστων. Η εγκατάσταση καλοριφέρ κρίνεται επίσης απαραίτητη. Η θέρμανση, όμως, ξεραίνει τα λουλούδια και προκαλεί δίψα. Συνεπώς, απαιτείται η πρόσληψη ενός εργάτη για να ποτίζει τα λουλούδια και η αγορά αυτόματων πωλητών αναψυκτικών. Η κατανάλωση ποτών αναπόφευκτα δημιουργεί φυσικές ανάγκες, οι οποίες καθιστούν αναγκαία μια τουαλέτα.

Αυτές οι απλές αρχικές αποφάσεις δίνουν και το πνεύμα του παιχνιδιού. Ολα είναι αλληλένδετα! Ετσι, λαμβάνοντας υπόψη την κούραση του προσωπικού, πρέπει να φτιάξετε ένα άρτια εξοπλισμένο γραφείο ώστε να χαλαρώνουν. Ομως, επειδή η υπερβολική χαλάρωση φέρνει τεμπελιά, είναι πιθανό να δείτε τους γιατρούς σας να παίζουν μπιλιάρδο στο γραφείο τους αντί να χειρουργούν - αν

ΕΤΑΙΡΙΑ
Bullfrog
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

είχατε την ευγενή καλοσύνη να τους αγοράσετε ένα Brunswick. Επίσης, η πρόσληψη μιας χαμηλόμισθης receptionist μπορεί να φαίνεται συμφέρουσα, πιθανότατα, όμως, η αμέλεια και η αγένειά της να διώχνουν τους ασθενείς. Ενα μικρό δωμάτιο λύνει τα προβλήματα χώρου που πάντα υπάρχουν σε ένα νοσοκομείο, από την άλλη, όμως, κάνει το γιατρό που εργάζεται εκεί να νιώθει προσβεβλημένος και να αποδίδει λιγότερο. Οποιαδήποτε ενέργεια στο παιχνίδι έχει τον αντίκτυπό της και αυτό δίνει μια ασυνήθιστη ρευστότητα στο gameplay.



Στο κάτω μέρος της οθόνης παρατηρείτε το ακτινολογικό εργαστήριο.

Οσο προχωρούν οι μέρες, το νοσοκομείο σας δέχεται περισσότερους ασθενείς, για τη θεραπεία των οποίων δεν αρκούν τα υπάρχοντα μέσα. Θα χρειαστεί, λοιπόν, να εφαρμοστούν νέες διαγνωστικές μέθοδοι, να χορηγηθούν νέα φάρμακα, να κατασκευαστούν καινούριες κλινικές και χειρουργεία και να εκπαιδευτεί το ιατρικό προσωπικό. Αν μείνετε πίσω στις ιατρικές εξελίξεις, ο Χάρος θα γίνει ο συχνότερος επισκέπτης του νοσοκομείου. Ταυτόχρονα, όμως, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στοιχεία καθημερινής λειτουργίας όπως ο περιορισμός των ουρών που σχηματίζονται, η συντήρηση των μηχανημάτων από τους τεχνικούς και η αποκομιδή των σκουπιδιών.

Η ρουτίνα είναι άγνωστη στο Theme Hospital, αφού οι εκπλήξεις παραμονεύουν.



Ενα καλά οργανωμένο νοσοκομείο.





Θα χρειαστείτε μερικές ώρες παιχνιδιού προκειμένου να απολαύσετε ένα τέτοιο νοσοκομείο.



Παρατηρώντας το ιστορικό ενός ασθενούς.

Ετσι, ένας ξαφνικός ισχυρός σεισμός μπορεί να προκαλέσει τεράστια δυσλειτουργία στο νοσοκομείο, ενώ για την αντιμετώπιση έκτακτων περιστατικών απαιτείται μεγάλος αριθμός ανθρώπινου δυναμικού σε συγκεκριμένες πτέρυγες. Το νοσοκομείο σας πρέπει να είναι έτοιμο να αντιμετωπίσει κάθε ενδεχόμενο όπως την επίσκεψη VIPs, η κριτική των οποίων παίζει μεγάλο ρόλο στη φήμη του.

ΕΝΕΣΕΙΣ ΚΥΝΙΣΜΟΥ

Μη νομίζετε ότι το παιχνίδι ακολουθεί έναν σοβαροφανή τρόπο απεικόνισης της πραγματικότητας. Αλλωστε, πρωταρχικός σκοπός του είναι να διασκεδάσει τον παίκτη, μολονότι αμφιβάλλουμε για το διασκεδαστικό χαρακτήρα της δουλειάς ενός διευθυντή νοσοκομείου. Τα πάντα αντιμετωπίζονται με χιούμορ, από την πρώτη μέχρι και την τελευταία στιγμή (των ασθενών). Ηδη από τη συσκευασία γίνεται σαφής η κωμική προσέγγιση των σχεδιαστών. Το πακέτο συνοδεύουν τρία manuals. Σύμφωνα με την εξήγηση που δίνεται, αυτό συμβαίνει "κατά μακρά νοσοκομειακή παράδοση, που απαιτεί μεγάλη γραφειοκρατία. Και ποιοι είμαστε εμείς να την ανατρέψουμε;". Ενδεικτικές, όμως, είναι και οι διάφορες περιπτώσεις ασθενειών που φτάνουν στο νοσοκομείο. Η πρώτη που θα συναντήσετε είναι η γνωστή περίπτωση της φουσκοκεφαλίασης. Η θεραπεία είναι απλή και συνίσταται στο σκάσιμο του διογκωμένου κεφαλιού με μία βελόνα και στο ξαναφούσκωμά του - με την ειδική ιατρική τρόμπα - στο φυσιολογικό μέγεθός του. Αλλη ασθένεια που θα συναντήσετε είναι το ακίνδυνο σύνδρομο του βασιλιά, όπου ο άρρωστος νομίζει ότι είναι ο ίδιος ο Elvis. Ο ειδικευμένος ψυχίατρός σας δεν θα δυσκολευτεί να αντιμετωπίσει την περίπτωση. Δεν θα αποκαλύψουμε περισσότερες ασθένειες, διότι μέρος της διασκέδασης που προσφέρει το παιχνίδι είναι και η ανακάλυψή τους. Θα αρκεστούμε να πούμε ότι είναι, αν μη τι άλλο, πρωτότυπες.

Το χιούμορ του παιχνιδιού σε άλλες περιστάσεις είναι περισσότερο κυνικό και μακάβριο. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι, αν έρθει στο νοσοκομείο μια περίπτωση λοιμώδους ασθένειας που δεν μπορείτε να αντιμετωπίσετε, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να παραπέμψετε τον ασθενή σε ένα ανταγωνιστικό νοσοκομείο, για να μεταδοθεί ο λοιμός σε αυτό! Αλλη ενδεικτική - πολύ γνωστή και στην πραγματικότητα - περίπτωση κυνικού χιούμορ είναι η προσπάθεια να πάρετε περισσότερα λεφτά από τους αρρώστους, ακόμα κι αν είστε σίγουροι για την ασθένειά τους, υποβάλλοντάς τους σε ανούσιες γι' αυτούς, κερδοφόρες για εσάς, εξετάσεις. Μη νιώθετε τύψεις, δεν έχετε δώσει άλλωστε και τον όρκο του Ιπποκράτη.

Το κυριότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο τρόπος με τον οποίο κινούνται οι διάφοροι χαρακτήρες. Ο παίκτης δεν έχει άμεσο έλεγχο στα τεκταινόμενα - όπως άλλωστε και ένας πραγματικός διευθυντής νοσοκομείου. Κάθε sprite στο παιχνίδι κινείται αυτόνομα και είναι προφανές ότι έχει επενδυθεί αρκετή σκέψη από τους προγραμματιστές στον τομέα της τεχνητής ευφυΐας. Ετσι υπάρχουν γιατροί οι οποίοι κουράζονται εύκολα και τεμπελιάζουν πολύ, ανυπόμονοι ασθενείς

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

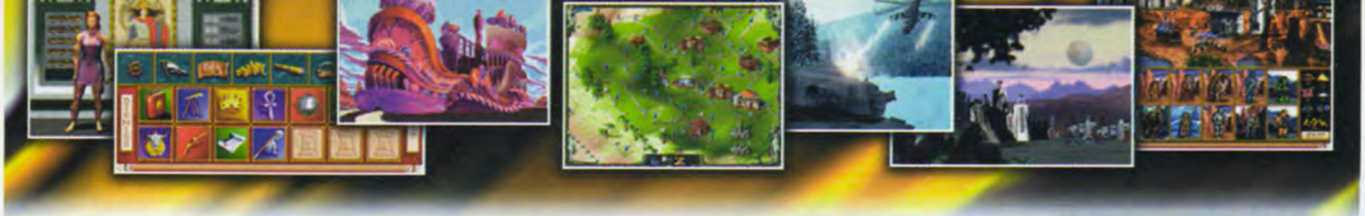

486/66 MHz.


8MB RAM.


2x CD-ROM, 25MB HD.


SVGA.


Το παιχνίδι (1 CD) είναι μια προσφορά της Plotline, Μπόταση 8, τηλ.: 3825024.



Από την εισαγωγή. Ενας γιατρός παίζει ένα video game...



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το νέο δημιούργημα της Bullfrog μπορεί να διεκδικήσει με άνεση τον τίτλο του καλύτερου Simulator νοσοκομείου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	69
GAMEPLAY	81
ΑΝΤΟΧΗ	78

86%

που εύκολα σηκώνονται και φεύγουν, αγενείς νοσοκόμες και απρόσεκτοι καθαριστές.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οσον αφορά στο χώρο όπου συμβαίνουν όλα αυτά τα θαυμαστά, το Theme Park είναι ένα παιχνίδι συνεπές προς την παράδοση της Bullfrog. Η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπουμε είναι η γνωστή ισομετρική τρισδιάστατη που χρησιμοποιούσαν σχεδόν όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Πρόκειται για μια καλή επιλογή, τουλάχιστον στον συγκεκριμένο τίτλο, διότι επιτρέπει να υπάρχει ένα ευρύ οπτικό πεδίο της δράσης ώστε να μπορεί ο παίκτης να επεμβαίνει όπου χρειάζεται, ενώ ταυτόχρονα τα γραφικά έχουν αρκετή λεπτομέρεια ώστε να τραβούν το βλέμμα. Τα διάφορα sprites είναι ζωγραφισμένα σαν κινούμενα σχέδια, χαρακτηριστικό που συντελεί στον κωμικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Ειδικά τα animations των θεραπειών είναι ξεκαρδιστικά. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο στα γραφικά του Theme Hospital είναι ότι συμβαίνουν πάρα πολλά ταυτόχρονα στην οθόνη. Επειτα από λίγα λεπτά δράσης οι διάδρομοι και οι κλινικές σφύζουν δραστηριότητας και σας επιτρέπουν ακόμη και να παρατηρείτε τη λειτουργία των πραγμάτων ως απλοί θεατές. Γενικά πρόκειται για λειτουργικά γραφικά, τα οποία έχουν ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες και είναι σχεδιασμένα με χιούμορ, χωρίς όμως να συναρπάζουν. Ειδικά οι διάφοροι χώροι του νοσοκομείου θα μπορούσαν να είναι πιο όμορφοι.

Στο ίδιο πνεύμα κινείται και ο ήχος. Εκτός από την αδιάφορη μουσική που συνοδεύει τη δράση, ακούγονται οι ήχοι των ιατρικών μηχανημάτων καθώς και διάφορες "νοσοκομειακές" ανακοινώσεις που καλούν το προσωπικό όπου υπάρχει ανάγκη και ενημερώνουν τους ασθενείς για λειτουργικά ζητήματα. Παρ' ότι δεν μπορεί να θεωρηθεί ξεχωριστός, δένει πολύ καλά με το παιχνίδι και προσθέτει στην ατμόσφαιρά του.



...μέχρι που ακούει το συναγερμό και αναλαμβάνει δράση!

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ψυχαγωγία με όλη τη σημασία της λέξης. Αν το Theme Park σας διασκέδασε, το Theme Hospital θα σας κάνει να ξεκαρδιστείτε! Ε, καιρός δεν είναι να κάνουμε ένα διάλειμμα από τα επικά adventures και τα γεμάτα αίμα και δράση action games και να παίξουμε κάτι πιο ανάλαφρο; Ισως κάπου η όλη κατάσταση να σας θυμίσει και τα ελληνικά νοσοκομεία, αλλά αυτή μάλλον είναι η τραγική όψη του πράγματος...

Βαγγέλης Κράτσας

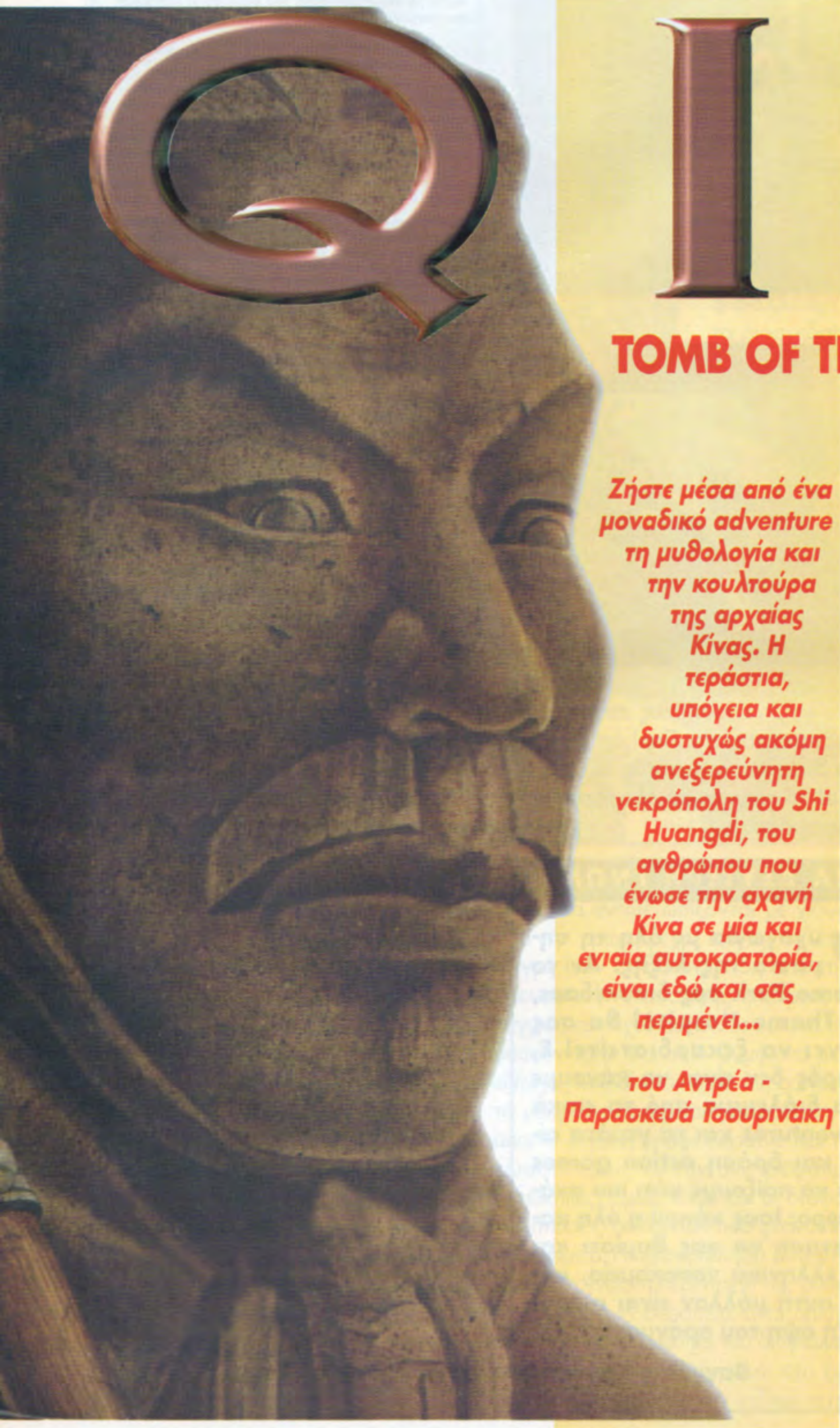
ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Κατά τη γνώμη μας το Theme Hospital είναι εξαιρετικά διασκεδαστικό ως εμπειρία και επιτρέπει στον παίκτη να ασχοληθεί άπειρες φορές μαζί του, έχοντας κατά νου κάθε φορά και διαφορετικά σχέδια.

Διαθέτει χιούμορ και εκπλήξεις, στοιχεία που το καθιστούν εθιστικό. Βέβαια, αν θέλει κανείς να είναι αυστηρός κριτής, σίγουρα θα βρει ατέλειες. Εκτός από το ότι συχνά τα διάφορα πρόσωπα στο παιχνίδι κάνουν του κεφαλιού τους, τα πρώτα επίπεδα δυσκολίας, από τα οποία αναγκαστικά θα περάσετε, είναι υπέρ το δέον εύκολα και κουράζουν. Ακόμη, υπάρχουν πολλά νεκρά διαστήματα όπου ο παίκτης αναγκαστικά παρατηρεί, χωρίς να έχει να κάνει κάποια επέμβαση στο παιχνίδι.

Συνολικά, όμως, πρόκειται για ένα παιχνίδι με έντονη "προσωπικότητα". Πολλοί θα το θεωρήσουν δύσκολο, εκνευριστικό και ανεξέλεγκτο, ενώ άλλοι θα γοητευτούν από αυτό. Το συνιστάμε ανεπιφύλακτα. Οπως αναγράφεται και στο πακέτο, "It's a matter of laugh or death!". ■





QIN

TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM

Ζήστε μέσα από ένα μοναδικό adventure τη μυθολογία και την κουλτούρα της αρχαίας Κίνας. Η τεράστια, υπόγεια και δυστυχώς ακόμη ανεξερεύνητη νεκρόπολη του Shi Huangdi, του ανθρώπου που ένωσε την αχανή Κίνα σε μία και ενιαία αυτοκρατορία, είναι εδώ και σας περιμένει...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Time Warner Electronic Publishing είναι από τις μεγαλύτερες εταιρίες στην Αμερική. Μέχρι πρόσφατα δεν είχε ασχοληθεί με adventure games. Η πρώτη είσοδος στο χώρο έγινε, από όσο γνωρίζω, με το Qin και σημείωσε αρκετή επιτυχία. Δυστυχώς στη χώρα μας το παιχνίδι αυτό άργησε πάρα πολύ να έρθει, για άγνωστους σε εμένα λόγους, και έτσι σας το παρουσιάζουμε με σημαντική καθυστέρηση. Οσοι ενδιαφέρονται να επισκεφθούν το site της εταιρίας στο Internet, μπορούν να δοκιμάσουν στη διεύθυνση: http://www.pathfinder.com/wep, ενώ στο http://www.pathfinder.com" υπάρχει μία on-line έκδοση του παιχνιδιού που όμως δεν δίνει αυτά που υπόσχεται ως βραβείο! Τέλος, το site του παιχνιδιού είναι http://www.pathfinder.com/twep/products/qin.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι, ξεκινώντας, αναφέρεται στην πολυεθνική Mega Media και τον πρόεδρό της Hal Davis, ο οποίος κατόρθωσε να συνάψει μία συμφωνία με την κινεζική κυβέρνηση για την αρχαιολογική ανασκαφή της τεράστιας νεκρόπολης του πρώτου αυτοκράτορα της Κίνας, του περίφημου Qin Shi Huangdi.

Η εταιρία δεσμεύτηκε να καταβάλει ολόκληρο το απαιτούμενο ποσό, το οποίο ανέρχεται σε εκατοντάδες εκατομμύρια δολάρια, ενώ η κινεζική κυβέρνηση θα διαθέ-



σει τους ανθρώπους και τον τεχνικό εξοπλισμό. Εσύ, χωρίς συγκεκριμένο όνομα σε ολόκληρο το παιχνίδι, ειδοποιείσαι ότι η αίτησή σου να συμμετάσχεις στην αποστολή έγινε δεκτή. Σχεδόν αμέσως "μεταφέρεσαι" μέσα στο "χωροχρόνο" και βρίσκεσαι σε μία από τις υπόγειες αίθουσες των περίφημων "Terracota Warriors". Από εδώ πρέπει να βρεις το δρόμο σου για τη μυθική νεκρόπολη του Shi Huangdi.

Ουσιαστικός σκοπός σου είναι να βρεις το περίφημο ελιξίριο της ζωής, το οποίο οι αρχαίοι μύθοι αναφέρουν ότι είχαν ανακαλύψει άνθρωποι του αυτοκράτορα, αλλά για άγνωστους λόγους δεν έφτασε στα χέρια του ποτέ και τελικά πέθανε στα 50 του χρόνια από μία θανατηφόρα ασθένεια. Το ελιξίριο αυτό ψάχνει ο πρόεδρος της Mega Media σε μία απεγνωσμένη προσπάθεια να αποφύγει το θάνατο λόγω προχωρημένης ηλικίας. Αυτός είναι ουσιαστικά και ο πραγματικός λόγος που ανέλαβε τη χρηματοδότηση αυτής της αποστολής.

Μέσω του παιχνιδιού δίνεται η ευκαιρία στον απλό χρήστη να έρθει σε επαφή με τη μυθολογία και την πραγματική ιστορία της Αρχαίας Κίνας. Ο άθλος του Qin Shi Huangdi, ο οποίος κατόρθωσε μέσα σε 17 χρόνια και με πολύ σκληρούς πολέμους να ενώσει τα έξι διαφορετικά βασίλεια και να τα μετατρέψει σε μία αχανή αυτοκρατορία, θεωρείται από τους ειδικούς μελετητές ανάλογης εμβέλειας με τα ιστορικά επιτεύγματα του Μεγάλου Αλεξάνδρου και του Τζένγκις Χαν.

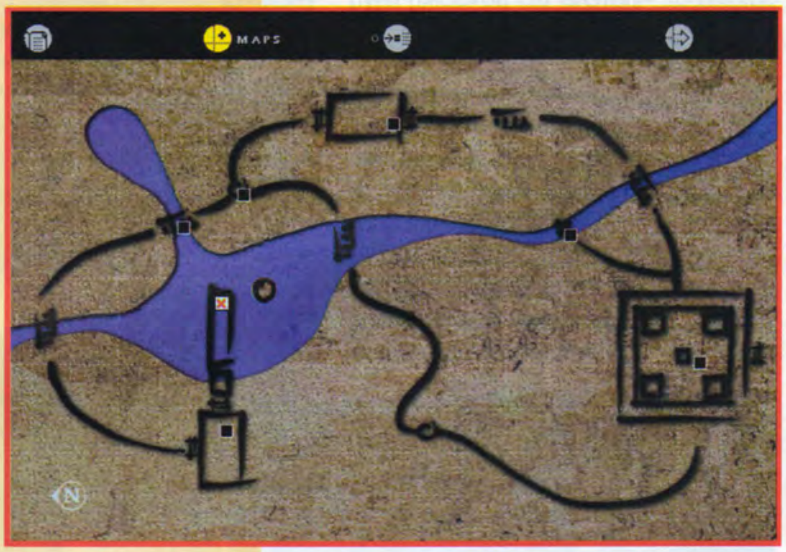
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα 3D rendered γραφικά του Qin είναι πράγματι εντυπωσιακά. Κανονικά τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και στα 256 χρώματα, αλλά οι ίδιοι οι κατασκευαστές προτείνουν να χρησιμοποιήσετε χιλιάδες χρώματα, αν φυσικά το επιτρέπει η κάρτα γραφικών σας. Οι διάφορες τοποθεσίες και το animation, όπου αυτό υπάρχει, είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους καθώς κατορθώνουν να δημιουργήσουν έναν μοναδικό και απόλυτα "πιστευτό" κόσμο, κάτι που κατά τη γνώμη μου είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Learn Technologies Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

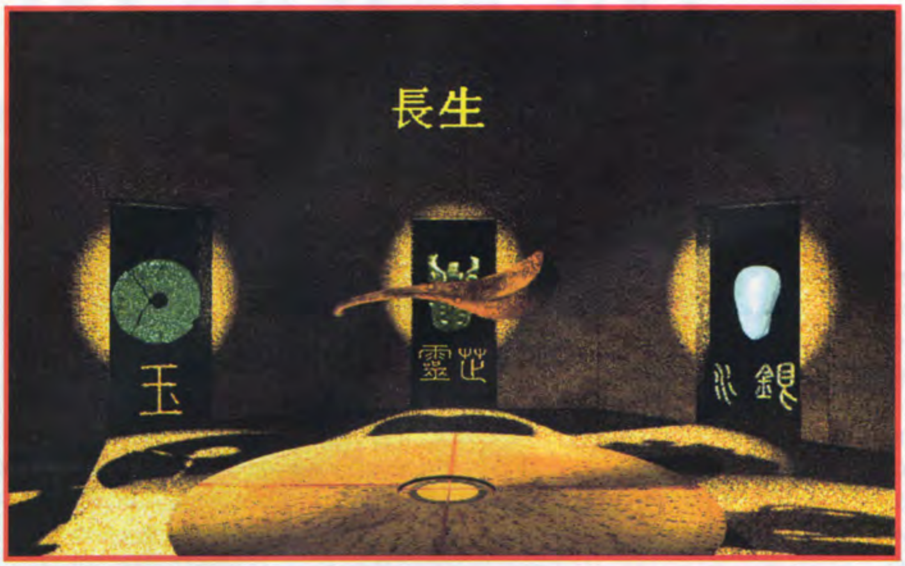
Η μουσική, τα διάφορα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες (speech), όπου αυτές υπάρχουν, είναι καταπληκτικά. Για τα μουσικά backgrounds γράφτηκε πρωτότυπη μουσική από τους συνθέτες Zhou Long και Chen Yi, ενώ οι περισσότερες μελωδίες είναι βασισμένες σε παραδοσιακά κομμάτια και κατά την εγγραφή τους έχουν χρησιμοποιηθεί αυθεντικά κινεζικά μουσικά όργανα.

Για το χειρισμό της περιπέτειας έχει χρησιμοποιηθεί ένα πρωτότυπο user interface. Η βασική οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 6/7 της συνολικής. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος εμφανίζονται τα icons Archive, Maps, Interpreter και Options. Το πρώτο περιέχει δύο εντυπωσιακές και πολύ χρήσιμες επιλογές, τις Encyclopedia και Room Index. Η Encyclopedia περιέχει μία υπερπολύτιμη συλλογή πληροφοριών για ολόκληρη την περίοδο της Αρχαίας Κίνας. Από εδώ θα μάθετε όλα όσα θα θέλατε να ξέρετε αλλά δεν γνωρίζατε πού και πώς θα βρείτε. Πρόκειται για καταπληκτική ομολογουμένως δουλειά, πολύ χρήσιμη για όσους ονειρεύονται (όπως εγώ) να επισκεφθούν κάποτε την Κίνα και να γνωρίσουν τον πολιτισμό της. Το Room Index δίνει το βασικό σεναριακό background κάθε "δωματίου"-περιοχής που



Δείγμα των χαρτών (maps) του παιχνιδιού.





Παίρνοντας το ελιξίριο της αθανασίας, αφού πρώτα αποδείξεις ότι έχεις την απαιτούμενη σοφία.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure game που ξαφνιάζει με το πλήθος των "φρέσκων" ιδεών που περιέχει. Πάρα πολύ καλά 3D rendered γραφικά, εκπληκτική μουσική και εφέ, εξαιρετικά εντυπωσιακός και πολύ ατμοσφαιρικός "κόσμος", πολύ έξυπνοι και πρωτότυποι γρίφοι, καλοδουλεμένο σενάριο. Θα ήταν σίγουρα από τα κορυφαία adventures της χρονιάς, αν είχε προσεχθεί το user interface.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΡΙΦΟΙ	96

90%

βρίσκεσαι. Αποτελεί μία μοναδική πηγή βοήθειας, αφού ουσιαστικά δίνει όλα τα απαραίτητα hints όλων των γρίφων του παιχνιδιού. Το Maps παρουσιάζει τους χάρτες των τεσσάρων βασικών περιοχών του παιχνιδιού. Κάθε φορά βλέπεις μόνο αυτόν που αναφέρεται στην περιοχή που βρίσκεσαι. Στους χάρτες με ένα κόκκινο x σημειώνεται η θέση σου κάθε φορά. Τα μαύρα τετραγωνάκια που θα εμφανίζονται στους χάρτες καθώς θα εξερευνάς τις περιοχές είναι "τηλεμεταφορές" για πιο γρήγορη μετακίνηση. Κάνοντας κλικ σε ένα τέτοιο μαύρο τετράγωνο μεταφέρεσαι αυτόματα στο αντίστοιχο σημείο της περιοχής αυτής. Το Interpreter αναλαμβάνει να μεταφράσει οποιοδήποτε κινεζικό ιδεόγραμμα ή σύμβολο συναντάς, είναι δε απαραίτητο βοήθημα στην εξερεύνησή σου και θα το χρησιμοποιείς συνέχεια. Τέλος, το Options (που αντιστοιχεί και στο πλήκτρο Escape) περιέχει τα New Game, Save Game, Load game, Preferences, Help, Credits και Quit. Το Save σώζει σε μορφή αρχείων των Windows (όπου εσείς πρέπει να δώσετε τα πρώτα 1-8 γράμματα του αρχείου).



Ετσι πρέπει να βάλεις τα πέντε rods.

Μέσω του Preferences ρυθμίζεις τα σχετικά με τον ήχο, ενώ το Help εξηγεί αρκετά καλά όλα τα βασικά στοιχεία που αφορούν στο interface της περιπέτειας. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει στα αριστερά η πυξίδα κίνησης, όπου κάνοντας κλικ σε ένα βέλος διεύθυνσης προχωράς προς την κατεύθυνση αυτή, ενώ στα δεξιά φαίνονται με μπλε κόκκους τα σημεία που θα βρεθείς να κοιτάς σε κάθε θέση, ανάλογα με το αν στρίψεις αριστερά ή δεξιά (το πάνω μέρος είναι ο Βορράς). Για την κίνησή σας, πάντως, προτιμήστε τα arrow πλήκτρα, μια και είναι πολύ πιο λειτουργικά. Ο κέρσορας του mouse, όταν δείχνει έναν κύκλο με μία κίτρινη "κατσαρή" γραμμή, σημαίνει ότι εκεί υπάρχει δράση που μπορείς να κάνεις. Οταν δείχνει δύο κίτρινους κύκλους, τότε μπορείς να πάρεις το αντικείμενο που είναι εκεί κάνοντας πάνω του ένα απλό κλικ. Inventory δεν έχεις, αλλά κουβαλάς ένα αντικείμενο κάθε φορά πάνω στον κέρσορα του mouse. Κάθε αντικείμενο που παίρνεις μετατρέπεται σε ένα κινεζικό ιδεόγραμμα. Κάνοντας κλικ στο Interpreter, βλέπεις την κινεζι-



κή προφορά του αλλά και την αγγλική ονομασία του. Τέλος, όταν ο κέρσορας γίνεται ένας κίτρινος σταυρός, τότε μπορείς να εξετάσεις πιο προσεκτικά το εν λόγω αντικείμενο κάνοντας κλικ σε αυτό. Με τα αριστερά και δεξιά arrows πλήκτρα μπορείς να περιστρέψεις το αντικείμενο που σε ενδιαφέρει για να το δεις καλύτερα.

Σε αυτό το σημείο παρατηρούνται τα βασικά αδύνατα σημεία της περιπέτειας, τα οποία χρήζουν ειδικής αναφοράς. Η απόκριση της πυξίδας κίνησης (κάτω αριστερά) είναι απελπιστικά αργή, ενώ πολλές φορές κάνεις κλικ και δεν γίνεται τίποτα (γι' αυτό προτιμήστε τα arrow πλήκτρα που είναι σίγουρα). Το παιχνίδι δεν ξεκαθαρίζει πουθενά ότι πρέπει να έχεις βάλει στα "My Computer/Control Panel/Display/Settings" τα "Small Fonts", κάτι που είναι απαραίτητο για να διαβάσεις σωστά τα κείμενα των Archive και Interpreter (αλλιώς θα χάνεις κείμενο προς τα δεξιά!). Η κατάσταση θα είχε πολύ εύκολα διορθωθεί αν χρησιμοποιούσαν καλύτερα τα fonts των Windows. Επίσης, στα κείμενα του Archive λείπει ένα Page Up/Down πλήκτρο που θα έκανε το διάβασμά τους πολύ πιο εύκολο. Τελευταίο και πολύ σημαντικό, πάρα πολλές φορές το παιχνίδι δεν αναγνώριζε saves που είχα κάνει κάποια προηγούμενη φορά. (Δηλαδή ξεκινάς, παίζεις λίγο, σώζεις και κάνεις Quit. Μετά από κάποια ώρα ξαναφορτώνεις το παιχνίδι, πας να κάνεις Load μία σωσμένη θέση και παίρνεις ένα μήνυμα για "ένα εσωτερικό πρόβλημα" και η σωσμένη θέση δεν φορτώνεται.) Τι βρήκα για να ξεπερνώ το πρόβλημα αυτό; Μόλις "πάρεις" το μήνυμα, κάνε αμέσως κλικ στο Preferences. Θα φορτώσει τη σχετική οθόνη και πατώντας το πλήκτρο Escape θα βρεθείς στη θέση που προσπαθούσες να φορτώσεις! Θεόκουφο αλλά πέρα ως πέρα αληθινό. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι αρκετές φορές μετά δεν αναγνωρίζει αυτό το save, αλλά εσύ κάνεις ένα άλλο και συνεχίζεις...

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τα μοναδικά κείμενα, η εξαιρετική μουσική και τα εκπληκτικά γραφικά συνθέτουν έναν μοναδικό κόσμο που θα κερδίσει σχεδόν αμέσως οποιονδήποτε χρήστη. Μοναδικό ίσως μειονέκτημα είναι η υπερβολική σοβαρότητα του παιχνιδιού σε αντίθεση, για παράδειγμα, με το Riddles of Master Lu όπου στο φινάλε γινόταν ανάλογη αναφορά αλλά με πιο "ψυχαγωγικό" τρόπο. Άλλωστε μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι.

Η δράση του είναι πολύ καλά σχεδιασμένη και οι γρίφοι του πρωτότυποι, εξαιρετικοί, από τους καλύτερους που έχω δει σε adventure game. Για να τους λύσεις πρέπει να μελετήσεις καλά όλες τις πληροφορίες που περιέχονται στα Archives (π.χ. εκεί που πρέπει να βάλεις τα πέντε rods στο σώμα-χάρτη, οι πληροφορίες σού λένε ότι οι αρχαίοι Κινέζοι έβαζαν στο πάνω μέρος του χάρτη το Νότο και στο κάτω το Βορρά, άρα το κόκκινο rod που είναι το South θα πάει στην πιο πάνω τρύπα όπως κοιτάς κ.λπ.!). Η προσπάθεια επίλυσής τους είναι από τις πιο ευχάριστες εμπειρίες που έχω συναντήσει μέχρι τώρα σε adventure game.



Οι περίφημοι Terracota Wariors.



Στο Philosophy Realm.

Το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα διαφορετικά φινάλε, ανάλογα με το πώς θα χειριστείς το Elixir of Immortality που έχεις βρει (αν το έχεις βρει, φυσικά). Το πιο σωστό φινάλε είναι να δώσεις (κάνοντας κλικ) το ελιξίριο στο "πνεύμα της Γης". Τα υπόλοιπα φινάλε είναι: α) να πας πίσω χωρίς το elixir, β) να το δώσεις στον Hal Davis και γ) να το δώσεις στον Qin Shi Huangdi. Για να σχηματίσεις το elixir πρέπει να έχεις βρει τα: Ginseng, Mercury, Sacred Fungus, Jade και Mother-of-Pearl.

Σε καθεμία από τις τέσσερις βασικές περιοχές του παιχνιδιού, οι οποίες παρουσιάζονται στους ειδικούς χάρτες που βλέπεις μέσω του Maps, αντιστοιχεί και μία τηλεμεταφορά. Αυτές είναι: α) Στο επίπεδο Plaza το River Bowl, β) στο επίπεδο Lower Level το Glowing



ADVENTURE



Εδώ κοντά θα βρεις δύο από τα συστατικά που χρειάζεσαι για το ελιξίριο της αθανασίας.

Pool, γ) στο επίπεδο Philosophy Realm το Square Well και δ) στο επίπεδο Sacred Mountains το Ice Pool. Καθεμία από τις τηλεμεταφορές αυτές σε μεταφέρει στην επόμενη, εφόσον φυσικά την έχεις επισκεφθεί έστω και μία φορά.

Ας δούμε και έναν-δύο γρίφους. Στο Philosophy Realm, στην πύλη με τις μουσικές νότες, αρίθμησε τις: στην πιο πάνω σειρά από αριστερά προς τα δεξιά όπως κοιτάς 1 και 2, στη δεύτερη σειρά 3, στην τρίτη σειρά 4, στην τέταρτη σειρά 5 και στην έκτη σειρά 6 και 7. Τώρα παίξε κατά σειρά τις: 7, 3, 1, 3, 1, 5, 6, 2. Στο παλάτι, στην πρώτη περιοχή, αφού βάλεις στους δύο "καθρέφτες" τα Precious Offering symbol και Animal Sacrifice symbol, πας στις καμπάνες όπου τώρα πια τα σύμβολα σε μερικές απ' αυτές θα έχουν εμφανιστεί. Αν καταγράψουμε τα πιο πάνω ως 1 και 2 και τα πιο κάτω ως 3, 4 και 5, τότε η σωστή σειρά είναι: 5, 4, 3, 4, 2, 1, 2, 4, 5. Τέλος, στο folding-squares puzzle με τα 4x4 τετράγωνα, οι σωστές κινήσεις είναι: 1. Πρώτα κάνεις κλικ στο κάτω αριστερά όπως κοιτάς (γίνονται 6), 2. Κάνεις κλικ στο πιο πάνω αριστερά (γίνονται 8), 3. Κάνεις κλικ στο πρώτο αριστερά της δεύτερης από πάνω σειράς (γίνονται 12), 4. Κάνεις κλικ στο πιο δεξιά της δεύτερης από πάνω σειράς (γίνονται 16), 5. Κάνεις κλικ στο δεύτερο από αριστερά της πιο κάτω σειράς (γίνονται 12), 6. Κάνεις κλικ στο πρώτο από αριστερά της μεσαίας σειράς (γίνονται 9), 7. Κάνεις κλικ στο μεσαίο της πιο πάνω σειράς (γίνονται 6) και 8. Κάνεις κλικ στο πιο δεξιά της πάνω σειράς.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, διάβασε προσεκτικά τα πέντε newfeed letters και το e-mail που έχεις. Οταν είσαι έτοιμος, κάνε κλικ στο Exit Newspaper και θα μεταφερθείς μέσα στο Qin's Tomb, στην είσοδό του. Προτού κάνεις οτιδήποτε άλλο, κάνε οπωσδήποτε Save. Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο Maps icon που εμφανίζεται, για να δεις πού ακριβώς είσαι. Ξανακάνε κλικ στο Maps για να επιστρέψεις στην κανονική οθόνη σου. Κάνε κλικ σε οποιαδήποτε διεύθυνση θέλεις. Τώρα ουσιαστικά το παιχνίδι ξεκινά. Πήγαινε μία φορά δεξιά και μία μπροστά. Βρίσκεσαι ακριβώς στην πόρτα. Βάλε τον κέρσορα στην αριστερή μεριά (τοίχο) της πόρτας όπως κοιτάς και πάνω στα σύμβολα ο ειδικός κέρσορας θα ενεργοποιηθεί (θα είναι ένας κύκλος με μία



Στα Sacred Mountains.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
486DX/33MHz.
8MB RAM.
2x CD-ROM drive, Windows, συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 6MB χωρίς τα saves.
SVGA κάρτα γραφικών.
Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.





Ετσι πρέπει να βάλεις τα tiles.



Βάζοντας στις δύο βάρκες τα gold και cinnabar.

κίτρινη "κατσαρή" γραμμή μέσα του). Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο Interpreter. Τα σύμβολα θα δείξουν Shui Yin (Mercury "water silver" - White). Κάνε οπουδήποτε κλικ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και τώρα κάνε κλικ στα σύμβολα αυτά. Θα γίνουν άσπρα. Προχώρησε μία φορά μπροστά, διαμέσου της πόρτας, και στρίψε αμέσως αριστερά ή δεξιά. Οδήγησε τον κέρσορα στον τοίχο στα δεξιά της πόρτας και εντόπισε τα σύμβολα. Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο Interpreter. Τα σύμβολα θα δείξουν Huo (Fire - Orange). Κάνε οπουδήποτε κλικ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και τώρα κάνε κλικ στα σύμβολα αυτά. Θα γίνουν πορτοκαλί. Στρίψε δεξιά ή αριστερά και προχώρησε μπροστά τέσσερις φορές (περνάς διαμέσου της πόρτας). Βλέπεις την έξοδο μπροστά σου να σφραγίζεται. Στρίψε αριστερά ή δεξιά. Εντόπισε με τον κέρσορα τα σύμβολα στον αριστερό τοίχο της πόρτας όπως κοιτάς. Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο Interpreter. Τα σύμβολα θα δείξουν Shui (Water - Blue). Κάνε οπουδήποτε κλικ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και τώρα κάνε κλικ στα σύμβολα αυτά. Θα γίνουν μπλε. Στρίψε δεξιά ή αριστερά και προχώρησε μπροστά δύο φορές (αν δεν έχεις ενεργοποιήσει πριν τα τρία σύμβολα, δεν θα μπορείς να προχωρήσεις στις δύο αυτές διευθύνσεις προς τα μπροστά). Αντιμετωπίζεις ουσιαστικά το πρώτο σου puzzle.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό παιχνίδι, το οποίο λαμβάνει χώρα σε μια πραγματική τοποθεσία. Τα γραφικά του είναι πολύ καλά, ενώ ο πλούτος των γνώσεων που προσφέρει απίστευτος. Περιλαμβάνει μια ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια σε ηλεκτρονική μορφή σχετικά με την αρχαία Κίνα. Θα τολμήσω να πω ότι πρόκειται για ένα "εκπαιδευτικό" adventure, το οποίο μορφώνει και ψυχαγωγεί ταυτόχρονα. Το τερπνόν μετά του ωφελίμου, δηλαδή. Ως software πάντως, τα έχει τα bug-άκια του... Στο δικό μου PC, για παράδειγμα, ο κέρσορας εξαφανιζόταν σε ορισμένες περιπτώσεις. Επιπλέον, όσο ασχολήθηκα, οι γρίφοι του μου φάνηκαν μάλλον εύκολοι.

Γιάννης Πατρίκος

Πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο Interpreter. Τα σύμβολα θα δείξουν Ren - Yi - Shi - Kai - Men (man - bar - market - seperate - door).

Κάνε οπουδήποτε κλικ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη και τώρα πήγαινε τον κέρσορα πάνω στο πιο δεξιά σύμβολο (το Kai - seperate). Θα μετατραπεί σε έναν κύκλο με δύο κίτρινους μέσα του και στο κέντρο μία κίτρινη κουκκίδα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείς να "πάρεις" το εν λόγω αντικείμενο. Κάνε μία φορά κλικ και παίρνεις το σύμβολο στον κέρσορα. Πήγαινέ το στην άδεια θέση στο κέντρο (γίνεται ροζ) και άσε το εκεί κάνοντας κλικ το mouse πάνω στην κενή θέση. Η έξοδος ανοίγει. Προχώρησε μία φορά μπροστά και επιτέλους βρίσκεσαι στην πρώτη κυρίως περιοχή (Plaza and Palace area). Η συνέχεια επί της οθόνης σας...



SIMULATION

Scorcher

Με την ολοένα αυξανόμενη ανάπτυξη των computers, τα racing games γίνονται πιο γρήγορα και άκρως εντυπωσιακά. Αναμένοντας τους δυνατούς τίτλους του 1997, όπως το Need For Speed 2 και το X-Car, έχουμε από την GT Interactive ένα φουτουριστικό racing game που ακούει στο όνομα Scorcher.

Των Ιορδάνη Ασλανίδη και Σπύρου Παράσχη

Ετος 2021. Η βία κυριαρχεί. Η μόλυνση έχει ερημώσει τις μεγάλες πόλεις. Οι μάχες μαίνονται. Νέα παιχνίδια εφευρίσκονται για να ικανοποιήσουν την ολοένα αυξανόμενη δίψα για βία και ταχύτητα. Το πιο δημοφιλές είναι το "Scorcher".

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που βασίζεται στις νέες ανακαλύψεις πάνω στα ενεργειακά πεδία. Οι μοτοσικλέτες της νέας τεχνολογίας με τους γενετικά(!) προσαρμοσμένους σε αυτές αναβάτες κινούνται μέσα σε πεδία βαρύτητας και καταφέρνουν να επιτύχουν τρομακτικές, άγνωστες μέχρι τώρα ταχύτητες. Το μεγάλο άλμα από τη μηχανή του 20ού αιώνα στη Scorcher πραγματοποιήθηκε χάρη σε δύο κυρίως ανακαλύψεις: την πυρηνική ανάφλεξη σε χαμηλές θερμοκρασίες και τις αδύναμες ηλεκτρομαγνητικές δυνάμεις. Η νέα αυτή μηχανή, που κινείται με μία μικροσκοπική κάψουλα πυρηνικής ενέργειας διάρκειας 30 ετών (!), είναι τρομερά γρήγορη (μέση ταχύτητα με επιτάχυνση 360 χλμ./ώρα). Διαθέτει έναν δυνατό μηχανισμό ανύψωσης που της επιτρέπει να σηκώνεται μέχρι και τέσσερα μέτρα από το έδαφος, αποφεύγοντας τα πιθανά εμπόδια. Το γυροσκοπικό της σύστημα επιτρέπει στον αναβάτη να διατηρεί όρθια θέση ανεξάρτητα από την κλίση της μηχανής και η δυναμική της τον προστατεύει από πιθανές πτώσεις. (Δεν θα ήταν ωραία να είχαμε σήμερα μία τέτοια μηχανή;) Ομως, παρά τα εξελιγμένα συστήματα, οι τραυματισμοί είναι συχνοί, γι' αυτό και συμμετέχουν μόνο ριψοκίνδυνοι αναβάτες που αψηφούν το θάνατο και γοητεύονται από την ταχύτητα. Ενας από αυτούς τους αναβάτες είστε και εσείς. Ξεκινάτε από την απλούστερη - την παιδική - πίστα και προσπαθείτε να φτάσετε μέχρι και την αγωνιστική σπειροειδή πίστα, ώστε να κατακτήσετε το πρωτάθλημα και τη δόξα.





Η υπόθεση σίγουρα δεν ενθουσιάζει με την πρωτοτυπία της. Πρόκειται για την τυπική υπόθεση-άλλοθι που γράφτηκε εκ των υστέρων



ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

για να προσδώσει ένα ιστορικό υπόβαθρο στο παιχνίδι. Σίγουρα όμως η ουσία του νέου δημιουργήματος της GT Interactive δεν βρίσκεται στην πειστικότητα της υπόθεσης, γι' αυτό και θα την παρακάμψουμε χωρίς περαιτέρω σχόλια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Κατ' ουσίαν το Scorcher είναι ένα racing game. Η διαφορά του από τα συνηθισμένα παιχνίδια του είδους εντοπίζεται τα οχήματα, τα οποία είναι τουλάχιστον απροσδιόριστου τύπου. Βρίσκονται μέσα σε ένα σφαιρικό πλέγμα και στις συγκρούσεις με το περιβάλλον δίνουν την αίσθηση μπάλας. Η υπόθεση βέβαια δεν μας επιτρέπει να μιλήσουμε για ρεαλιστική ή μη οδική συμπεριφορά, αλλά κατά πάσα πιθανότητα κάπως έτσι θα συμπεριφερόταν μια παρόμοια μοτοσικλέτα.

Οι μηχανές διαγωνίζονται σε χώρους με έντονα τα σημάδια της ερήμωσης. Υπάρχουν συνολικά έξι πίστες που διαφέρουν μεταξύ τους και προσφέρουν ποικιλία. Η 3D engine της GT Interactive έχει κάνει θαυμάσια δουλειά και κατάφερε να παρουσιάσει ένα πολύ όμορφο περιβάλλον που ταυτόχρονα κινείται με πολύ μεγάλη ταχύτητα. Η ποιότητα των γραφικών θυμίζει το Megarace 2, αλλά η ταχύτητά τους είναι πολύ μεγαλύτερη. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε έναν Pentium 133 με SVGA γραφικά χωρίς να γίνεται αργό ούτε η κίνηση να καταντά σπαστή. Ετσι, μπορείτε να απολαύσετε τις διαδρομές που είναι κατά σειρά: ο σκουπιδότοπος, τα προάστια, οι στοές, ο χώρος των πυρηνικών αποβλήτων, το κέντρο της πόλης και η τελική σπειροειδής πίστα. Οι διαδρομές είναι διάσπαρτες από εμπόδια, όπως οδοφράγματα, εγκαταλελειμμένα αυτοκίνητα, τρύπες, δέντρα και οτιδήποτε άλλο δεν θα θέλατε να συναντήσετε οδηγώντας. Τα πάντα είναι βουτηγμένα σε μια ατμόσφαιρα ερήμωσης και καταστροφής και ενισχύουν σε σημαντικό βαθμό την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, κάτι σπάνιο σε racing game.

Εντύπωση προκαλεί επίσης η συμπεριφορά της μηχανής και το πώς επιδρά σε αυτήν

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Futuristic racing
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

το περιβάλλον. Συγκεκριμένα, η κίνηση δεν θυμίζει αυτήν μοτοσικλέτας αλλά μπάλας που αναπηδά πάνω στις ανωμαλίες του εδάφους, επηρεάζεται από τις κλίσεις και κάνει γκελ στους τοίχους. Ετσι, το Scorcher δεν θυμίζει κανένα άλλο παιχνίδι του είδους, καθώς έχει δική του προσωπικότητα.

Ο χειρισμός της μηχανής είναι πανεύκολος και περιλαμβάνει, εκτός από τις τέσσερις βασικές κινήσεις για επιτάχυνση, επιβράδυνση και στροφές δεξιά/αριστερά, δύο επιπλέον πλήκτρα (ακόμα και με τη χρήση joystick): το Alt για extra ώθηση και το Ctrl για αναπήδηση. Οι δύο τελευταίες ενέργειες καθίστανται δυνατές μόνο κατόπιν συλλογής από την πίστα κάποιων μπλε και πράσινων πυραμίδων (όχι κόκκων...). Υπάρχουν το Practice mode, το Time Attack mode και το Championship mode.

Η "προσωπικότητα" του παιχνιδιού ενισχύεται και από τον ήχο. Εκτός από τους

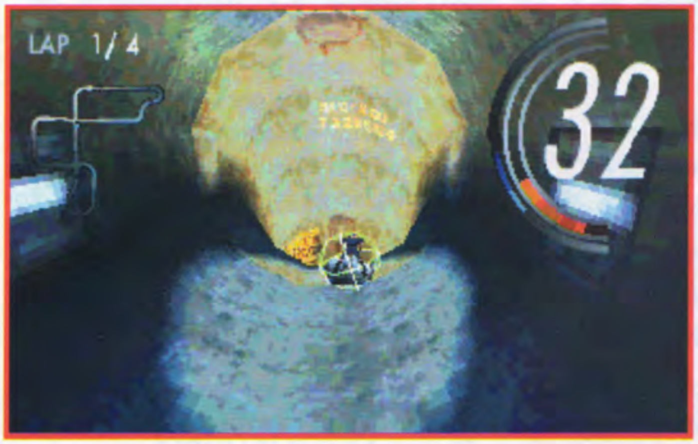


Ενα μήνυμα που θα δείτε πολλές φορές.

ήχους της μηχανής και του περιβάλλοντος, οι οποίοι είναι αρκετά πειστικοί ακούγονται μερικά πολύ καλά και πολύ ατμοσφαιρικά techno κομμάτια (μπορείτε να τα ακούσετε και σε CD player) από τα ηχεία, που σας βάζουν στο γρήγορο ρυθμό της οδήγησης.

Γιατί είναι σίγουρο ότι θα χρειαστείτε έναν ρυθμό για να τα καταφέρετε στο Scorcher. Η ιδιομορφία της κίνησης απαιτεί να το αντιμετωπίσετε με διαφορετικό τρό-





Μπαίνοντας σε ένα κατηφορικό τούνελ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αξιοπρόσεκτο φουτουριστικό racing simulation game που θα μπορούσε, με λίγη προσοχή στο σχεδιασμό του, να είναι κατά πολύ καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	71

83%

πο από τα υπόλοιπα αγωνιστικά παιχνίδια. Θα χρειαστεί να υπολογίσετε τις κλίσεις του εδάφους για να μη βρεθείτε στο κενό (αλήθεια, σας είπαμε ότι στις περισσότερες πίστες τα κιγκλιδώματα είναι άγνωστα;), να λάβετε υπόψη το γκελ της μηχανής έπειτα από κάποιο άλμα και γενικά θα χρειαστεί να μη χάνετε το δρόμο από τα μάτια σας, κάτι αρχικά τουλάχιστον ιδιαίτερα δύσκολο. Επίσης, στη διάρκεια της διαδρομής θα πρέπει να μαζέψετε τα διάφορα bonuses που επιτρέπουν τα μεγάλα άλματα ή την έξτρα επιτάχυνση, καθώς και να εκμεταλλευθείτε τους ειδικούς διαδρόμους επιτάχυνσης που ενεργοποιούνται από κάποιες πλάκες στο δρόμο. Βέβαια, η υπερβολική ταχύτητα σκοτώνει ακόμα και σε ένα computer game, γι' αυτό θα πρέπει να γνωρίζετε πολύ καλά τις πίστες προτού δοκιμάσετε να οδηγήσετε πολύ γρήγορα. Ενα λάθος είναι ικανό να σας φέρει στην τελευταία θέση.

ΚΡΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Γενικά το Scorcher είναι δύσκολο παιχνίδι. Τα χρονικά όρια που τίθενται για την ολοκλήρωση κάθε πίστας είναι μικρά και οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή αντίπαλοι πολύ καλοί. Αν συνυπολογίσετε τις δύσκολες πίστες και την περίεργη συμπεριφορά της μηχανής σας, καταλαβαίνετε ότι πρόκειται για μία πρόκληση για τους απανταχού gamers. Η γενική εντύπωση είναι ότι το Scorcher φαντάζει λίγο. Ενώ όλα τα στοιχεία του είναι θετικά, καταλήγεις με την εντύπωση: "ε, σιγά το πράγμα". Είναι πολύ λίγα τα action παιχνίδια που διαθέτουν την ατμόσφαιρά του, ενώ ταυτόχρονα είναι πολύ ευχάριστο και διαθέτει και αυτό το πολύτιμο χαρακτηριστικό: κεντρίζει το ενδιαφέρον και το πείσμα του παίκτη να δοκιμάσει ξανά και ξανά, μέχρι να βγει πρώτος και να δει όλες τις πίστες. Οι πίστες όμως, όσο καλοσχεδιασμένες και αν είναι, είναι πολύ λίγες. Μόλις έξι πίστες δεν είναι ικανές να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολύ. Η GT Interactive έχει προσπαθήσει να αντιμετωπίσει το πρόβλημα με τις λίγες πίστες με την αύξηση της δυσκολίας του παιχνιδιού. Πράγματι θα σας πάρει κάποιο καιρό να φτάσετε μέχρι και το τελευταίο επίπεδο. Κατά τη γνώμη μας, θα ήταν καλύτερο το παιχνίδι να ήταν πιο εύκολο και οι πίστες περισσότερες. Επίσης, θα βοηθούσε αν υπήρχε μια επιλογή προκειμένου να μπορεί ο παίκτης να αγωνιστεί σε



Το Vexoid μας πήρε τον κατήφορο.



Στο τρίτο επίπεδο, πλησιάζοντας μερικά bonuses.





Πριν από ένα χάσμα, χρειάζεται φόρα και άλμα.

οποιαδήποτε πίστα, αντί να χρειάζεται να περάσει όλες τις προηγούμενες. Πρόκειται για μικρές ενοχλητικές παραλείψεις των σχεδιαστών.



Επιπροσθέτως το Scorcher δεν υποστηρίζει παιχνίδι δύο ή περισσότερων παικτών σε δίκτυο ή dial-up σύνδεση. Αυτό είναι κάτι που ηχεί άσχημα, ιδίως σήμερα που η multiplayer δυνατότητα θεωρείται δεδομένη για τα περισσότερα παιχνίδια. Ο συναγωνισμός με άλλους ανθρώπους και όχι με τους οδηγούς του υπολογιστή, όσο καλοί και αν είναι, θα πρόσφερε πολλά στο gameplay και στην αντοχή του Scorcher στο χρόνο.

Κάτι άλλο που μας άφησε αρνητική εντύπωση ήταν η ασυμβατότητα με τους επεξεργαστές 6x86 της Cyrix. Οι εν λόγω επεξεργαστές είναι, ως γνωστόν, αρκετά διαδεδομένοι στην αγορά και προκαλεί κατάπληξη το ότι το παιχνίδι αρνείται πεισματικά να εκτελεστεί σε μηχάνημα με Cyrix κάτω από το DOS. Παρ' όλα αυτά κάτω από τα Windows 95, τόσο η έκδοση για DOS όσο και η έκδοση για Win 95 (στο πακέτο περιλαμβάνονται δύο εκδόσεις), λειτουργούν θαυμάσια. Παραμένει όμως η κακή εντύπωση, ιδίως όταν η ίδια η GT Interactive μας απάντησε, σε σχετική ερώτηση, ότι δεν έχουν δοκιμάσει το παιχνίδι σε Cyrix επεξεργαστές!

Στον τεχνικό τομέα, ωστόσο, η GT Interactive έκανε θαυμάσια δουλειά. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ τριών αναλύσεων, 8-bit ή 16-bit παλέτα, και να αφαιρέσετε textures και άλλες λεπτομέρειες για να αυξήσετε την ταχύτητα της κίνησης, που όμως είναι εκπληκτική, τόσο στο DOS όσο και στα Windows 95. Τα σκηνικά κάθε πίστας είναι φοβερά αλλά δεν θα βρείτε ποτέ χρόνο να τα θαυμάσετε, εάν θέλετε να την τερματίσετε με αξιοπρέπεια, καθώς οι computer-αντίπαλοι παρέχουν αξιόλογο ανταγωνισμό.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**Pentium 60MHz.**
	**8MB RAM.**
	**2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 25MB.**
	**SVGA κάρτα γραφικών.**
	**Το παιχνίδι, που έρχεται σε 1 CD, μας πρόσφερε η CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6773293.**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Scorcher είναι ένα καλοφτιαγμένο παιχνίδι που εντυπωσιάζει με την πρώτη ματιά. Δύσκολα μπορεί κάποιος να το μεμφθεί για οποιοδήποτε τεχνικό ελάττωμα, ενώ ταυτόχρονα καταφέρνει να έχει αρκετά ευχάριστο, αν και δύσκολο, gameplay. Η μόνη ένστασή μας βρίσκεται στην αντοχή του στο χρόνο, αφού οι λίγες πίστες σε συνδυασμό με την αυξημένη δυσκολία και την έλλειψη multiplayer δυνατοτήτων είναι πιθανό να αποθαρρύνουν τους παίκτες και να τους στρέψουν αλλού.



■



ADVENTURE

DRAGON LORE 2

Η Cryo, εκτός των Dragon Lore, μας έχει δώσει το Dune 1 (ΤΟ adventure) αλλά και το πολύ συμπαθητικό Lost Eden. Ηδη ετοιμάζει μία τρομερή επίθεση, διεκδικώντας με αποφασιστικότητα την πρωτοπορία στη χρήση της τεχνολογίας αιχμής. Περισσότερα για τις τελευταίες εξελίξεις που αφορούν στα adventures που πρόκειται να κυκλοφορήσει η εταιρία μπορείτε να διαβάσετε στη στήλη Adventures UpDate αυτού του τεύχους.

Το πρώτο παιχνίδι της σειράς είχε μία εκπληκτική εισαγωγή και ένα από τα καλύτερα video sequences που είχαν εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους. Περίμενα, λοιπόν, με πολλή αγωνία το δεύτερο της σειράς. Οταν το φόρτωσα στον υπολογιστή μου, βρέθηκα μπροστά σε μία μεγάλη, αρνητική δυστυχώς, έκπληξη. Το Dragon Lore 2 δεν συγκρίνεται με το πρώτο της σειράς, καθώς υστερεί σε όλους τους τομείς. Κρίμα!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας ξεκινά από εκεί που τέλειωσε το πρώτο της σειράς. Εσύ είσαι ο Werner, γιος του αδικοσκοτωμένου Axel von Wallenrod, τον οποίο σκότωσε ο διαβολικός Haagen von Diakonov. Η μητέρα σου πέθανε από τη στενοχώρια της λίγο μετά το θάνατό του, ενώ εσένα σε μεγάλωσε κρυφά ένας υπηρέτης του πατέρα σου. Αν και έχεις το οικογενειακό δαχτυλίδι και κατόρθωσες να γίνεις ένας Dragon Knight, εντούτοις παραμένεις μετέωρος, γιατί δεν έχεις βρει ακόμη τον πανίσχυρο Fire Dragon Maraach, ο οποίος εξαφανίστηκε από την ημέρα του θανάτου του πατέρα σου χωρίς να δώσει από τότε κανένα σημείο ζωής. Ετσι αποφασίζεις να ψάξεις να βρεις τον φοβερότερο ίσως των δράκων, μια και είναι η μόνη ελπίδα για να αποκαταστήσεις την οικογένειά σου και το όνομά της. Βασικός αντίπαλος είναι ο τρομερός πολεμιστής Mahyrd Cariachand, αυτός που αμφισβήτησε την ανάδειξή σου σε Dragon Knight με το επιχείρημα ότι δεν έχεις κάποιον δράκο (μια και ο Maraach παραμένει εξαφανισμένος).

Σύμμαχος σου, όπως και στο πρώτο της σειράς, είναι μία φοβερή πολεμίστρια, η πανέμορφη Hellaynea, κάτοχος του Ice Dragon. Το μέλλον σου βρίσκεται αποκλειστικά και μόνο στα δικά σου χέρια...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η εταιρία προσπάθησε να χρησιμοποιήσει νέες τεχνικές και 3D

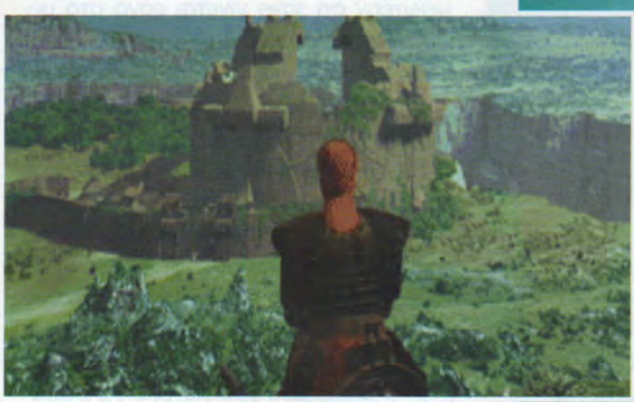


modelled χαρακτήρες, αλλά δυστυχώς το αποτέλεσμα δεν τη δικαιώνει. Τα γραφικά έχουν χάσει την καθαρότητά τους, σε πάρα πολλές περιπτώσεις θυμίζουν "pixel-ωτά" χειρίστου είδους, ενώ οι χαρακτήρες είναι χοντροκομμένοι, άκομψοι και, τελικά, αντί να ελκύουν το χρήστη, μάλλον τον απωθούν. Την κατάσταση σώζουν κάπως τα πάρα πολύ καλά, έως εκπληκτικά, video sequences που χρησιμοποιεί το παιχνίδι σε πάρα πολλά σημεία, είτε για να προσθέσει στη συνολική ατμόσφαιρα είτε για να συνδέσει τμήματα της δράσης.

Οταν άνοιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι, ομολογώ με πολλή αγωνία, μια και την εισαγωγή του πρώτου εξακολουθώ να τη θεωρώ από τις καλύτερες του είδους, νόμιζα ότι κάποιος μου έχει κάνει πλάκα. Ακουγα ένα από τα χειρότερα speech που έχω ακούσει ποτέ σε computer game. Οι ομιλίες ήταν τόσο ξένες που έπειτα από λίγο έκλεισα τον ήχο για να μην ακούω τίποτα! Τα διάφορα μοτίβα καθώς και τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά αλλά το τελικό αποτέλεσμα απογοητευτικό.

Ο χειρισμός του είναι δυστυχώς μία ακόμη θλιβερή ιστορία. Καταρχήν, αυτήν τη φορά η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της συνολικής (σε αντίθεση με το πρώτο που είχε full screen γραφικά). Η κίνηση γίνεται μέσω του κέρσορα-πυξίδα που δείχνει τις κάθε φορά διαθέσιμες εξόδους. Για να κινηθείς προς κάποια από τις επιτρεπόμενες κατευθύνσεις, πρέπει να πας τον κέρσορα προς την κατεύθυνση που θέλεις να ακολουθήσεις. Ετσι, αν θέλεις να πας (και μπορείς φυσικά) βόρεια, πας τον κέρσορα-πυξίδα στο πάνω μέρος της οθόνης, μέχρι να αρχίσει να αναβοσβήνει η σχετική ένδειξη στην πυξίδα. Τότε πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse για να ενεργοποιήσεις την επιλογή σου. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι είναι εκνευριστικό αφ' ενός να προσπαθείς να βρίσκεις κάθε φορά τα σημεία στα οποία ενεργοποιείται ο κέρσορας και αφ' ετέρου, και πιο σημαντικό, μερικές φορές να μην υπακούει η όλη διαδικασία στο κλικ του mouse, ειδικά αν την κάνεις γρήγορα. Ετσι, υποχρεώνεσαι σε ένα εκνευριστικά αργό τέμπο κίνησης. Η κατάσταση γίνεται ακόμη χειρότερη με την κίνηση του χαρακτήρα. Από περιοχή σε περιοχή πας μέσω ενός μικρού (ή μεγαλύτερου ανάλογα με την περίπτωση) video. Σε αυτό το video όμως δεν μπορείς να ρυθμίσεις την ταχύτητα της κίνησής σου και δυστυχώς από default είναι αρκετά αργή. Ολα δε γίνονται ακόμη πιο εκνευριστικά από το γεγονός ότι, αν (άν-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cryo Interactive Entertainment
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Φεύγοντας με το δράκο σου από τις Cavern of Sky.



Δείγμα του inventory σου.





O Sarel σου ανακοινώνει ότι είσαι έτοιμος να φύγεις.

θρωποι είμαστε) ακολουθήσεις λανθασμένη διεύθυνση, φτου και από την αρχή (είναι προτιμότερο να κάνεις save-load παρά να πας και να γυρίσεις!). Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν τρεις μπάρες ενδείξεων. Η πρώτη (με σύμβολο το φίδι) δείχνει τη "διάρκεια ζωής/ζωντάνια" (life) που έχεις, η δεύτερη (με σύμβολο ένα σπαθί) τη δύναμη/ισχύ (strength) και η τρίτη (με σύμβολο έναν κεραυνό) τη δύναμη μαγείας (magic). Σημειωτέον ότι για τα δύο πρώτα το maximum είναι 250, ενώ για το τρίτο 100. Πάνω αριστερά υπάρχει ένα "πλήκτρο" στο οποίο κάνοντας κλικ το παιχνίδι κάνει αμέσως (χωρίς να ζητά επιβεβαίωση δηλαδή) Quit. Πρόκειται επίσης για ένα αρνητικό σημείο του παιχνιδιού καθώς στην πάνω αριστερή θέση αρκετά προγράμματα έχουν τοποθετήσει άλλη λειτουργία και λειτουργώντας αντανακλαστικά δεν υπάρχει περίπτωση να μην κάνεις λάθος (εγώ έκανα έτσι "άθελά" μου 3-4 φορές Quit χάνοντας σημαντικό χρόνο παιχνιδιού).



Παίρνοντας το Ring of Life.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές λειτουργίες. Το κάτω αριστερά icon ενεργοποιεί την οθόνη που το πρόγραμμα αποκαλεί Storage Place. Το διπλανό πλαίσιο δείχνει τι αντικείμενο κρατάς στο ένα χέρι, στο μεσαίο εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα του παιχνιδιού, το επόμενο δείχνει τι κρατάς στο άλλο χέρι και, τέλος, το πιο δεξί icon ενεργοποιεί την μπάρα με τα spells του παιχνιδιού, ώστε να διαλέξεις όποιο θέλεις. Ο κέρσορας, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, αλλάζει κυκλικά σε τέσσερις διαφορετικούς κέρσορες/λειτουργίες. Στην πυξίδα που αντιστοιχεί στην κίνηση, στο στόμα που αντιστοιχεί στο TALK, στο χέρι που αντιστοιχεί στο GET και στο χέρι με ένα σφυράκι που αντιστοιχεί στο USE. Για να πολεμήσεις, κρατώντας ένα σπαθί, κάνεις κλικ το όπλο σου στο χαρακτήρα που θέλεις και αρχίζει η μάχη. Με αριστερό κλικ επιτίθεσαι, με δεξί κλικ αμύνεσαι. Επιτιθέμενος, ανάλογα το όπλο που έχεις και τη θέση που τοποθετείς τον κέρσορα, μπορείς να επιτύχεις χτυπήματα όπως thrust blow, cutting blow και reverse cut. Στην οθόνη Storage Place, εκτός από τη ρύθμιση του Inventory σου, ελέγχεις τα χρήματα που έχεις, το φαγητό, τον ύπνο, την ώρα και την ημέρα του παιχνιδιού (πολύ απαραίτητη ρύθμιση για τη δράση του, όπως θα δούμε στη συνέχεια) καθώς και τα Save/Load. Ειδικά το save εμφανίζει προβλήματα, μια και σε μένα τουλάχιστον τα γράμματα του πληκτρολογίου λειτουργούσαν όπως ήθελαν (π.χ. πατώντας το A έβγαινε Q κ.λπ.). Σημειωτέον ότι save γίνεται μόνο στο μεσαίο από τα τρία πλαίσια που βλέπεις κάθε φορά, δηλαδή, πρέπει να φέρνεις τη θέση που θέλεις να σώσεις στη μέση ακριβώς.

Γενικά ο χειρισμός και η συνολική λειτουργία του παρουσιάζουν πάρα πολλά αδύνατα σημεία που μόνο αρνητική αίσθηση προκαλούν στο χρήστη.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πρώτο της σειράς ήταν ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure. Δυστυχώς, η συνέχειά του χωλαίνει σε πάρα πολλά σημεία, με κυριότερο αυτό του χειρισμού. Τα γραφικά υστερούν έναντι αυτών του πρώτου της σειράς, παρ' ότι εδώ έχουν σχεδιαστεί 3D modelled χαρακτήρες. Ο ήχος είναι μέτριος και ακόμη μετριότερο το speech των χαρακτήρων. Αυτό που σώζει την κατάσταση είναι η δράση του, η οποία είναι πολύ μεγάλη σε έκταση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΡΙΦΟΙ	85

75%

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού παραδόξως είναι αρκετά καλή, με εξαίρεση βέβαια το speech που επιεικώς δεν ακούγεται με τίποτα (και έχουν προσληφθεί και επαγγελματίες για τις ομιλίες!). Αυτό οφείλεται κυρίως στη δύναμη της ιστορίας, από τα πιο ισχυρά σημεία της περιπέτειας.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια. Η εταιρία μιλά για άνω των 80 ώρες παιχνιδιού (έκανα αρκετά λιγότερο, αλλά δεν έχει καμία σημασία αυτό). Συνολικά θα δώσεις γύρω στις 15 μάχες (αν μέτρησα καλά, καθώς δεν κράτησα ακριβείς σημειώσεις), ενώ θα μιλήσεις με περίπου 35 χαρακτήρες!

Το παιχνίδι στηρίζει τη δράση του στις μέρες και τις νύχτες, γι' αυτό να είστε προσεκτικοί. Συνολικά θα χρειαστείς περίπου 20 ημέρες για να το ολοκληρώσεις, ενώ η "διάρθρωση" της

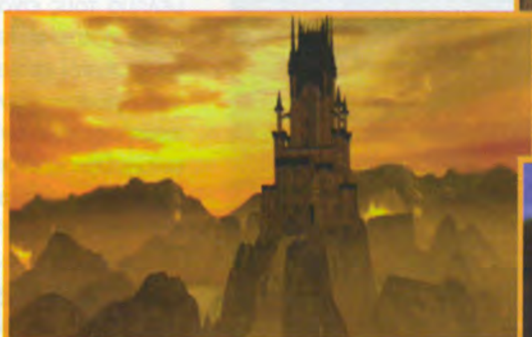


ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	486DX/66MHz.
	8MB RAM.
	2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 45 MB.
	SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου.
	Το πακέτο, που περιλαμβάνει τρία CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

δράσης του παιχνιδιού είναι από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία του.

Πρέπει οπωσδήποτε να βρεις τον Maraach, τον φοβερό Fire Dragon του πατέρα σου, και να μάθεις τι ήταν αυτό που τον έκανε να φύγει λίγο πριν από το θάνατό του. Θα χρειαστεί να παλέψεις διάφορους τρομερούς εχθρούς, όπως sorcerers, golems, να πολεμήσεις στην αρένα κ.ά. Ταυτόχρονα θα χρειαστεί να κάνεις πολλές φορές training με τη Hellaynea, για να μπορέσεις στο τέλος να αντιμετωπίσεις τον Cariachand σε έναν αγώνα μέχρι θανάτου.



Ο πύργος.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού με τον Achmage πες ό,τι θέλεις. Μετά, μέσα στις Caverns of the Sky, πρέπει να κάνεις τα εξής: 1. Από το σαμαράδικο πάρε τα bag, gourd και τους δύο χάρτες (εκλαμβάνονται ως ένας). 2. Μίλα στο σαμαρά και αυτός θα σε πάει στο Armoury. Από εδώ πάρε όσα όπλα μπορείς (κανονικά πρέπει να τα πάρεις όλα, γιατί θα τα πουλήσεις αργότερα για χρήματα). 3. Από την αποθήκη πάρε οπωσδήποτε τα food rations, rope, νομίσματα και tinder box. 4. Μίλα στον μικρό δράκο που είναι σε μία από τις σπηλιές. 5. Μίλα στον Sarel (ίσως χρειαστεί να τον επισκεφθείς δύο φορές). Είναι απαραίτητο να εμφανιστεί η φράση "Well then, my good fellow, ready my steed and baggage". Λέγοντάς του αυτήν τη φράση, ο Sarel θα σου ετοιμάσει το δράκο για να φύγεις και θα σου ανοίξει την καγκελόπορτα. Βγαίνοντας έξω συναντάς τον Archmage! Σου δίνει ένα υπερπολύτιμο Ring of Life. Πάρε το ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ. Φύγε. Θα δεις ένα πάρα πολύ ωραίο video με τον εαυτό σου πάνω στο δράκο, όταν ξαφνικά σας επιτίθενται Howling Dragons. Η μάχη είναι άνιση και πέφτετε κάτω στο έδαφος σε μία άγνωστη περιοχή. Σε σώζει το ring of life, αλλά δυστυχώς ο δράκος σου είναι νεκρός. Πάρε τα rations και το άδειο gourd από το έδαφος κοντά στον νεκρό δράκο. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

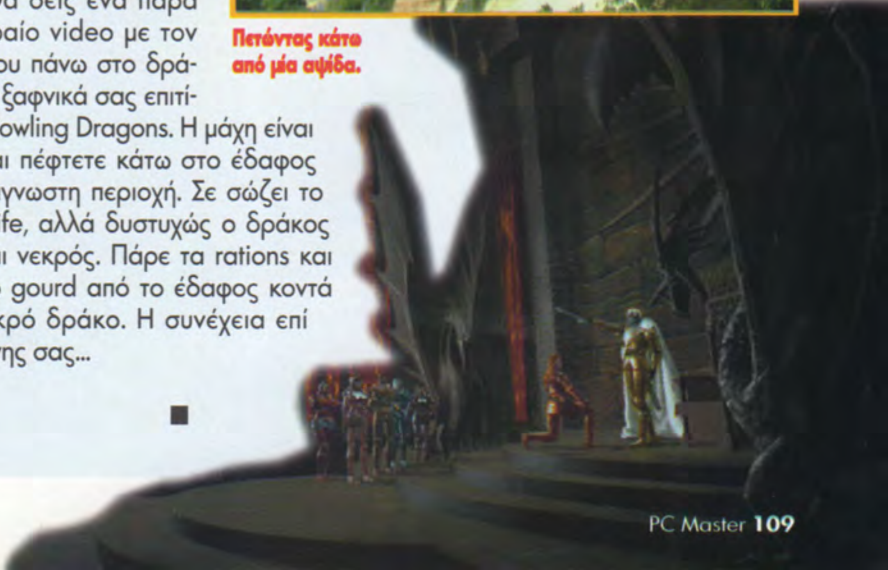
■



Το φως του δράκου.



Πετώντας κάτω από μία αψίδα.





ACTION REVIEW

CyberGladiators

Η νέα δημιουργία της Sierra στο χώρο των fighting games είναι το CyberGladiators, ένα beat'em up με ανθρωποειδή-ρομπότ που σίγουρα εντυπωσιάζει με την πρώτη ματιά. Μπείτε λοιπόν σε έναν κόσμο παρανοϊκό και ψυχεδελικό όπου κυριαρχεί... το μέταλλο, διαλέξτε έναν μαχητή και πολεμήστε εναντίον των υπολοίπων για την τελική επικράτηση!

Του Ιάσονα Δούζα

Σε έναν κόσμο μακρινό, σε έναν γαλαξία πέρα από την ανθρώπινη φαντασία, βρίσκονται οι CyberGladiators, οι μαχητές του μέλλοντος...

ΜΑΧΗΤΕΣ "ALLIANCE"

Οι μαχητές "Alliance" είναι οι καλοί CyberGladiators από τον πλανήτη "Id". Πολλοί πιστεύουν ότι αυτές οι μηχανές έχουν τις ψυχές των πιο δυνατών χαμένων πολεμιστών του πλανήτη, ο οποίος έγινε κυριολεκτικά ερείπιο μετά τον καταστροφικό πόλεμο με τις δυνάμεις του "Gy Djin". Παρόλο που δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ως άτομα με ειρηνική φύση,



οι "Alliance" έχουν ορκιστεί να προστατέψουν το γαλαξία από τους τρομοκράτες.

ΜΑΧΗΤΕΣ "GY DJIN"

Μεταμορφωμένοι από την ίδια ηλεκτρική καταιγίδα που δημιούργησε τους CyberGladiators του πλανήτη "Id", οι μαχητές "Gy Djin" ήταν κακοποιοί οι οποίοι δραπέτευσαν από τη φυλακή τους, το DungeonStar. Κύριο μέλημά τους είναι να καταστρέψουν το γαλαξία που είναι υπεύθυνος για τη φυλάκισή τους. Αυτοί οι κακοί τρομοκράτες βλέπουν στο πρόσωπο των "Alliance" τις ψυχές των πρώην αντιπάλων τους, των πολεμιστών που οι Gy Djin νόμιζαν πως είχαν εξολοθρεύσει μετά την καταστροφική επίθεση στον μικροσκοπικό πλανήτη "Id".

GAMEPLAY - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Υπάρχουν συνολικά οκτώ CyberGladiators, εκ των οποίων οι τέσσερις ανήκουν στους "Alliance" και οι υπόλοιποι στους "Gy Djin". Εάν επιλέξουμε να αγωνιστούμε εναντίον του computer, θα αντιμετωπίσουμε όλους τους CyberGladiators καθώς υποτίθεται πως η κάθε συμμαχία έχει δημιουργήσει αυθεντικά αντίτυπα του αντιπάλου. Η σειρά με την οποία αντιμετωπίζουμε τους μαχητές εξαρτάται από το συνασπισμό με τον οποίο έχουμε επιλέξει να ταχθούμε.

Οι μάχες εξελίσσονται σε τέσσερις διαφορετικούς πλανήτες, στους οποίους υπάρχουν συνολικά οκτώ αρένες (δύο για κάθε πλανήτη) με ονομασίες όπως νεκροταφείο παλιοσίδερων, μαγικό δάσος, ηφαιστειογενής περιοχή κ.ά. Εάν καταφέρουμε να περάσουμε και από τους οκτώ αντίπαλους μαχητές, καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε τον ανώτατο αρχηγό κάθε παράταξης, ο οποίος κανονικά



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

δεν είναι διαθέσιμος στο κυρίως παιχνίδι. Ο τελευταίος αγώνας λαμβάνει χώρα στην έδρα του αντιπάλου (έτσι, εάν έχουμε ταχθεί με τους "Alliance" γίνεται στο DungeonStar, ενώ εάν είμαστε με τους "Gy Djin" γίνεται στον πλανήτη "Id"). Στην -σχεδόν απίθανη!- περίπτωση που νικήσουμε τον αρχηγό, μας δίνεται ένας κωδικός με τον οποίο έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε τον εκάστοτε αρχηγό εναντίον του υπολογιστή ή κάποιου συμπαίκτη. Ωστόσο, υπάρχει ένας σοβαρός περιορισμός για να επιτύχουμε κάτι τέτοιο. Απαραίτητη προϋπόθεση για να μας δοθεί ο κωδικός είναι να μην κάνουμε χρήση των επαναλήψεων που μας δίνει το παιχνίδι κάθε φορά που χάνουμε. Συνολικά έχουμε στη διάθεσή μας μέχρι πέντε επαναλήψεις, από τις οποίες εάν χρησιμοποιήσουμε έστω και μία δεν θα είμαστε σε θέση να μαχόμαστε αργότερα με τον αρχηγό.

Για να παίξουμε το CyberGladiators είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός joypad (ή gamepad) με τέσσερα πλήκτρα, εάν δεν θέλουμε να περιοριστούμε στο πληκτρολόγιο (το οποίο αποδεικνύεται ιδιαίτερα δύσκολο στη χρήση για αναμέτρηση δύο παικτών). Χρειάζεται αρκετή εξάσκηση για να κατακτήσουμε κάθε CyberGladiator, αφού έχουμε στη διάθεσή μας άνω των 50 κινήσεις που επιτυγχάνονται με τη χρήση συνδυασμών! Καλό είναι, επειδή η χρήση τόσων κινήσεων είναι πρακτικά αδύνατη, να προσπαθήσουμε να κατανοήσουμε ποιες ταιριάζουν καλύτερα σε κάθε χαρακτήρα. Εχουμε επίσης τη δυνατότητα να αναθέσουμε στα πλήκτρα του joypad τις κινήσεις που θεωρούμε ότι ταιριάζουν καλύτερα στο στιλ του μαχητή που επιλέγουμε, ώστε να κάνουμε εκτεταμένη χρήση. Το παιχνίδι παρέχει πλήρη υποστήριξη για τρία gamepads και συγκεκριμένα τα: Microsoft Sidewinder, Thrustmaster Phazer pad

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3D Beat'emup
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Γιατί έχουν το συνήθειο να βαράνε σε ανεπίτρεπτα σημεία;

και Advanced Gravis GrIP system. Ενα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του CyberGladiators είναι ότι ο αντίπαλος προσαρμόζεται στις επαναλαμβανόμενες κινήσεις μας, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να τον ξεγελάμε συνεχώς με μία ή δύο συγκεκριμένες κινήσεις. Εχουμε τη δυνατότητα όμως να διακόψουμε μία κίνηση τη στιγμή που πραγματοποιείται και να επιχειρήσουμε κάτι διαφορετικό προκειμένου να ξεγελάσουμε τον αντίπαλο (κάνουμε δηλαδή προσποίηση!). Υπάρχει επίσης μία κίνηση με την οποία μπορούμε να αποκεφαλίσουμε τον αντίπαλο, αλλά αντί για αίματα παρατηρούμε τη διαρροή ενέργειας! Η μπάρα που φανερώνει την ενέργειά μας μετακινείται μαζί με εμάς. Ετσι, αν αλλάξουμε πλευρές με τον αντίπαλο, μεταφέρεται στην αντίστοιχη πλευρά! Ενα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού, όσον αφορά στο gameplay, είναι ότι κατά τη διάρκεια της μάχης είμαστε σε θέση να χρησιμοποιήσουμε διάφορα αντικείμενα εναντίον του αντιπάλου. Ετσι, ανάλογα με την πίστα όπου βρισκόμαστε μπορούμε να βρούμε τούβλα, φλεγόμενα ακόντια, βαρέλια και κιβώτια. Η αποδοτική χρησιμοποίηση όσων αντικειμένων συλλέγουμε, μπορεί να αποδειχτεί μία πολύ καλή στρατηγική, αφού ενδέχεται να αποφέρει καλύτερα αποτελέσματα από τη μάχη σώμα με σώμα. Εδώ, αξίζει να σημειωθεί ότι η κίνηση της κάμερας στο τρισδιάστατο περιβάλλον είναι άψογη και συμβάλλει αποφασιστικά στη συνολικά άριστη εικόνα που αποκομίσαμε από το παιχνίδι.

Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Ετσι, εάν κατακτήσετε ορισμένες βασικές κινήσεις και είστε καλοί γνώστες αντίστοιχων παιχνιδιών, τότε δεν θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα με τους περισσότερους αντιπάλους. Αντίθετα με την πλειονότητα των παιχνιδιών του είδους, όπου ένας αγώ-



ACTION REVIEW



Δύο τερατόμορφα ρομπότ, έτοιμα να συναγωνιστούν...

νας ολοκληρώνεται σε τρεις το πολύ γύρους, στο CyberGladiators πρέπει να νικήσουμε δύο γύρους στη σειρά ώστε να πάρουμε το εισιτήριο για τον επόμενο αγώνα. Στην περίπτωση λοιπόν που δεν κατορθώνουμε να κάνουμε πράξη κάτι τέτοιο, μπορούμε να παίζουμε επ' άπειρο!

Για να νικήσουμε έναν αγώνα, πρέπει ο αντίπαλος να έχει χάσει όλη του την ενέργεια ή να πέσει στον γκρεμό, αφού τον εξωθήσουμε στα άκρα του αγωνιστικού χώρου. Μία καλή τακτική είναι να εντοπίσουμε τις κινήσεις που εκτοπίζουν τον αντίπαλο από τη θέση του, έτσι ώστε να προσπαθήσουμε να τον φτάσουμε στο χείλος του γκρεμού. Πρέπει ωστόσο να είμαστε πολύ προσεκτικοί, διότι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να βρεθούμε εμείς σε δυσχερή θέση. Σε περίπτωση που πέσουμε ταυτοχρόνως έξω από την αρένα, ο γύρος θεωρείται ισόπαλος.

Μέσα στο παιχνίδι υπάρχει ένα ρολόι που εκτελεί αντίστροφη μέτρηση. Το ρολόι κανονικά ξεκινά από τα 60 δευτερόλεπτα, που αντιπροσωπεύουν το χρόνο μέσα στον οποίο πρέπει να έχουμε θέσει νοκ-άουτ τον αντίπαλο. Οταν φθάσει στο μηδέν και δεν υπάρχει νικητής, το παιχνίδι οδηγεί σε ξαφνικό θάνατο. Εδώ, ο πρώτος μονομάχος που θα χτυπήσει τον αντίπαλο ανακηρύσσεται νικητής ανεξάρτητα από την ενέργεια που διαθέτει. Ανάλογα με τις προτιμήσεις μπορούμε να τροποποιήσουμε το χρόνο των 60 δευτερολέπτων ή και να θέσουμε το ρολόι εκτός λειτουργίας. Μέσα στις επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας μπορούμε να επιλέξουμε το επίπεδο αντοχής για εμάς και τον αντίπαλο σε τρεις κλίμακες. Εχουμε λοιπόν τη δυνατότητα να προσδώσουμε μικρή αντοχή στον αντίπαλο και μεγάλη σε εμάς, έτσι ώστε να κάνουμε το CyberGladiators πιο εύκολο. Στην περίπτωση όμως που τοποθετήσουμε τον δικό μας δείκτη στη μέγιστη αντοχή και τελειώσουμε το παιχνίδι, δεν έχουμε το δικαίωμα να χρησιμοποιήσουμε τον αρχηγό των "Alliance" ή των "Gy Djin" στα μετέπειτα παιχνίδια μας.

Υπάρχει επίσης επιλογή με την οποία ρυθμίζουμε την ταχύτητα της κίνησης των χαρακτήρων. Επιλέγοντας "smooth" έχουμε εκπληκτικό animation αλλά αργή κίνηση, με "normal" είμαστε στην κανονική κατάσταση και με "turbo" τα πάντα κινούνται ταχύτατα.

Τέλος, εάν επιθυμούμε, μπορούμε να θέσουμε εκτός λειτουργίας τα ηχητικά εφέ ή τη συνοδευτική μουσική.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η Sierra έχει χρησιμοποιήσει την τεχνική "motion-capture" για την απόδοση των κινήσεων των CyberGladiators. Ετσι, οι κινήσεις τους είναι τόσο ρεαλιστικές και ομαλές (χαλάλι που οι μαχητές μοιάζουν κάπως αποσυναρμολογημένοι), το δε animation τόσο εκπληκτικό που συναγωνίζεται επάξια και τα καλύτερα coin-op! Και μη νομίζετε ότι για να επιτύχετε ένα αποτέλεσμα που να πλησιάζει το άριστο χρειάζεστε έναν πανίσχυρο υπολογιστή. Το σημαντικό είναι να διαθέτετε μία γρήγορη κάρτα γραφικών. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι το CyberGladiators δεν αποδίδει καλύτερα σε έναν γρήγορο υπολογιστή, απλώς είναι από τα λίγα παιχνίδια που εκμεταλλεύονται πλήρως τους πόρους του συστήματος. Στον υπολογιστή της δοκιμής μας (Pentium-MMX 200MHz, 32MB EDO-RAM, Matrox Mystique 4MB) το CyberGladiators αποδείχτηκε μία ανεπανάληπτη εμπειρία. Το

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 60MHz.



12MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM.



SVGA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD-ROM και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline, Μπόταση 8, τηλ.: 3825024.



Το αερόμπικ σε όλο του το μεγαλείο!



ΟΙ ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ ΤΟΥ CYBERGLADIATORS


Sgt. Mayhem


Psyclopps


Plazma


Nero Zero


Master Pain


Death Row Jones


Madam Discipline


Brother Grimm

μοναδικό ίσως μειονέκτημά του είναι το πολύ σκοτεινό background που διαθέτει. Υπάρχουν μερικές πίστες οι οποίες είναι πιο φωτεινές από άλλες, χωρίς όμως μεγάλη διαφορά. Για τη ρύθμιση της φωτεινότητας μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την επιλογή "gamma correction", ωστόσο, ακόμα και εάν την τοποθετήσουμε στο μέγιστο δεν έχουμε πάντα το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το CyberGladiators μπορεί να τρέξει σε ολόκληρη την οθόνη ή σε παράθυρο μεταβλητού μεγέθους. Οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι μπορούμε να μεγαλώσουμε ή να μικρύνουμε το μέγεθος της προβαλλόμενης εικόνας, καθώς και να καθορίσουμε τη λεπτομέρεια των γραφικών, ανάλογα με την ισχύ του υπολογιστή μας. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε μία σειρά από εναλλακτικές αναλύσεις εκτός της 640x480.

Ενα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του CyberGladiators είναι ότι υποστηρίζει άμεσα όσες επιταχυντικές κάρτες γραφικών διαθέτουν το chipset Rendition Verite καθώς και το Voodoo Graphics της 3Dfx Interactive. Εμείς παίξαμε το παιχνίδι με την κάρτα Diamond Monster 3D η οποία διαθέτει το chipset Voodoo Graphics (που είναι και το ισχυρότερο από τα δύο υποστηριζόμενα). Οταν δείτε το CyberGladiators με την επιτάχυνση της εν λόγω 3D κάρτας, θα μείνετε άφωνοι, ειδικά εάν διαθέτετε έναν "αδύναμο" υπολογιστή. Ο ήχος, από την άλλη πλευρά, είναι κάτι το εκπληκτικό. Τα ασυναγώνιστα ηχητικά εφέ συνοδεύονται από 14 audio tracks, κορυφαίας ποιότητας και συνολικής διάρκειας 34 λεπτών. Αυτά τα μουσικά κομμάτια θυμίζουν πολύ τη μουσική "techno" και είναι απόλυτα εναρμονισμένα με το κλίμα του παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ επίσης είναι το ίδιο εντυπωσιακά και ίσως τα πιο περίεργα που έχετε ακούσει σε παιχνίδι του είδους. Γεγονός είναι ότι ο συνδυασμός των παραπάνω προσφέρει έναν πολύ όμορφο τόνο στο CyberGladiators.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα κλασικό fighting game που αναμένεται να σας κρατήσει συντροφιά για πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	92

94%

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Χωρίς να διαθέτει κάτι το επαναστατικό, το CyberGladiators επεκτείνει τη βασική συνταγή των fighting games ένα βήμα παραπέρα, διαθέτοντας πλειάδα χαρακτηριστικών που του επιτρέπουν να ξεχωρίζει. Συνολικά, πρόκειται για το καλύτερο fighting game που έχει εμφανιστεί ως τώρα στο PC, κυρίως λόγω του εκπληκτικού animation, των πολύ καλών τρισδιάστατων γραφικών του και της πληθώρας των κινήσεων που διαθέτει. ■



ADVENTURE

SPQR

The Empire's Darkest Hour

Αν αναρωτιέστε ποιο είναι το πρώτο adventure game που εμφανίστηκε on-line στο Internet, η απάντηση βρίσκεται μπροστά σας και έχει μόνο τέσσερα γράμματα: SPQR. Ναι! Πρωτοεμφανίστηκε στον κυβερνοχώρο τον μακρινό Ιούλιο του 1995 και, αφού συσπείρωσε ένα κοινό που κυριολεκτικά "διψούσε" για on-line games, επιτέλους, εμφανίστηκε και στους υπολογιστές μας.

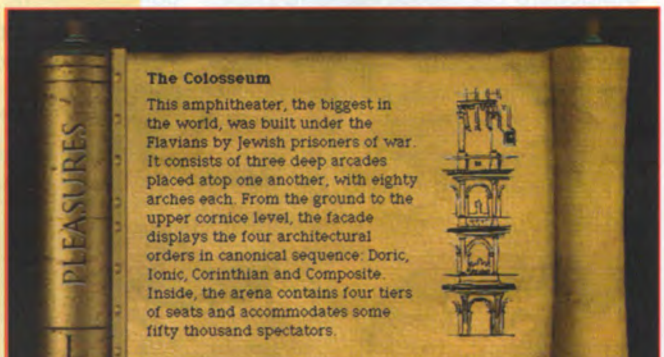
του Αντρέα Τσουρινάκη

Από τα πρώτα παιχνίδια, αν όχι το πρώτο, που παρουσιάστηκαν on-line με την εμφάνιση των μαγικών γραμμάτων (και όχι μόνο φυσικά) WWW (World Wide Web) ήταν το SPQR, ένα παιχνίδι μυστηρίου με επίκεντρο τη Ρώμη. Το θέμα του βασιζόταν με μία σειρά ίντριγκες που ως σκοπό είχαν την καταστροφή της τρομερής αυτοκρατορίας. Το παιχνίδι διέθετε εξαιρετικά για τα δεδομένα της εποχής γραφικά και σε χρόνο μηδέν απέκτησε ένα φανατισμένο κοινό που προσπαθούσε να "σπάσει" τους φοβερούς γρίφους του παιχνιδιού. Ειλικρινά δεν ξέρω πότε πρόλαβαν και το ετοίμασαν, αλλά οι γρίφοι του είναι κάτι το ανεπανάληπτο. Ακόμη και ένας έμπειρος adventurer μπορεί να κολλήσει σε ένα σημείο για μήνες ολόκληρους. Ούτως ή άλλως, το παιχνίδι προχώρησε χάρη στην ανταλλαγή σκέψεων και πληροφοριών που έκαναν οι χρήστες του μέσα από ειδικά sites και fora. Ενα μυαλό μόνο του είναι σχεδόν αδύνατο να λύσει τα πολύπλοκα μυστήρια του παιχνιδιού. Ισως ακούγεται υπερβολικό αλλά, πιστέψτε με, η πραγματικότητα είναι πολύ πιο εντυπωσιακή. Από τότε, φυσικά, κυκλοφόρησαν πολλά sequels της πρωτότυπης έκδοσης και επιτέλους ήρθε το πλήρωμα του χρόνου για να δούμε την έκδοσή του και στους υπολογιστές ως single computer game.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι Ιανουάριος του 205 μ.Χ. και στη Ρώμη πλανάται ένας φόβος. Οι χρησμοί και οι προφητείες μιλούν για μία πολύ μεγάλη "οδύνη" αγνώστου αιτίας που θα ενσκήψει στην πόλη προς το τέλος του έτους. Μία μάντισσα, η περίφημη Sibyl, με τη βοήθεια της γυάλινης σφαίρας της πιστεύει ότι η "οδύνη" αυτή θα έρθει από έναν ξένο που είναι αποφασισμένος να υποτάξει την πόλη







ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

αλλά και την αυτοκρατορία ολόκληρη. Η Sibyl έχει ονομάσει αυτόν τον άγνωστο ξένο "Calamitus". Είσαι ένας νεαρός/ή μαθητευόμενος/η του περίφημου Cornelius, ενός τρομερού διανοητή και εφευρέτη, του μεγαλύτερου ίσως μυαλού που ανέδειξε η αυτοκρατορία και που τώρα βρίσκεται στη φυλακή, κατηγορούμενος για κάτι που δεν έκανε. Ηταν το τελευταίο εμπόδιο στα σχέδια αυτών που ήθελαν την καταστροφή της Ρώμης.

Ερχεσαι στην πρωτεύουσα έπειτα από μία επείγουσα πρόσκληση που σου κάνει λίγο προτού τον συλλάβουν. Είσαι η μοναδική ελπίδα του να αποκαλυφθεί ο τρομερός ένοχος και να σωθεί ο ίδιος και η αυτοκρατορία. Εχεις έναν χρόνο ακριβώς για να ξεσκεπάσεις τα καταχθόνια σχέδια των συνωμοτών και να φέρεις τον πραγματικό ένοχο μπροστά στη δικαιοσύνη.



Βλέποντας τη Ρώμη από το ναό του Καίσαρα.

Με background την αρχαία Ρώμη, ξεδιπλώνεται μπροστά μας ένας τρομερός κόσμος μυστηρίου, δολοπλοκιών και φόνων. Το υλικό του παιχνιδιού είναι εκπληκτικό από κάθε πλευρά και οι πληροφορίες/γνώσεις που έχουν καταχωριστεί σε αυτό είναι κυριολεκτικά μοναδικές. Εξάλλου, σύμβουλοι στα θέματα των ιστορικών και αρχαιολογικών θεμάτων ήταν δύο πολύ μεγάλοι πανεπιστημιακοί καθηγητές, οι Bernard Frischer και Vasily Rudish.

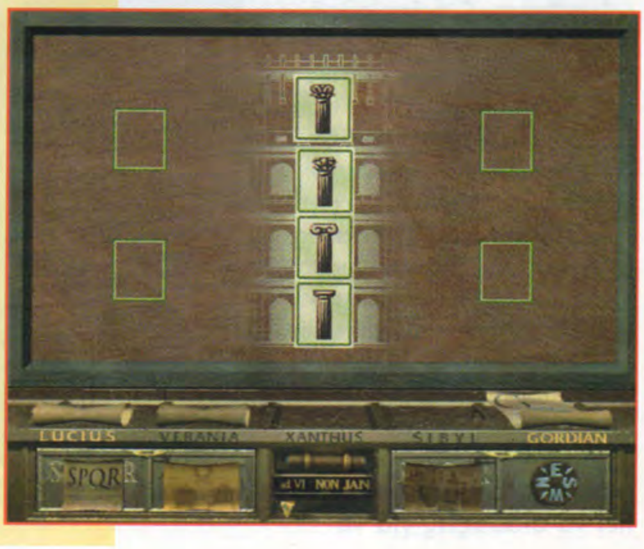
ΕΤΑΙΡΙΑ
GT Interactive Software
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και καλύτερα αποδίδουν στα χιλιάδες ή εκατομμύρια χρώματα. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το Quicktime - το τονίζω γιατί τουλάχιστον αυτό λειτουργεί άψογα. Ενσωματώνει 3D rendered γραφικά και αντίστοιχα videos. Οι γραφικές αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων είναι εντυπωσιακές, το ίδιο και τα videos όπου υπάρχουν. Προσέξτε όμως γιατί πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι παντού κυριαρχεί το γκρίζο φόντο σε μία προσπάθεια των δημιουργών να απεικονίσουν "τις πιο σκοτεινές ώρες" της αυτοκρατορίας.

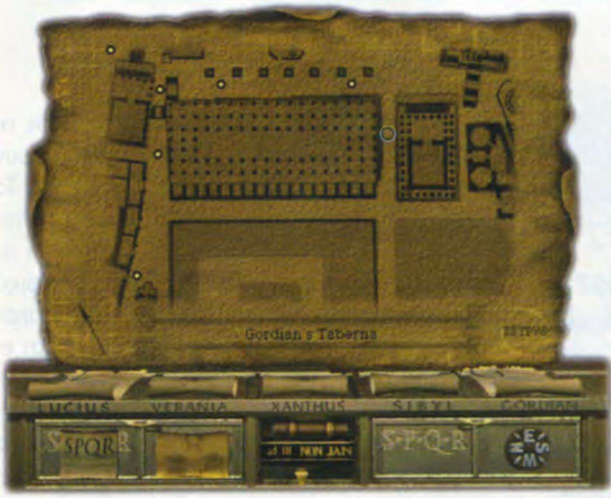
Ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς να είναι κάτι το εξαιρετικό. Το ίδιο ισχύει για τα εφέ και τις ομιλίες, όπου υπάρχουν. Γενικά στη μουσική κυριαρχεί το ιστορικό-επικό στοιχείο σε συνδυασμό με μία ατμόσφαιρα μυστηρίου, απαραίτητη ούτως ή άλλως.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός αλλά η μηχανή Navitor, μέσω της οποίας χειρίζεσαι το παιχνίδι, απαιτεί κάποια εξοικείωση. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το System Control το οποίο περιέχει τα SAVE, LOAD, QUIT και την On/Off ρύθμιση του ήχου. Για να κάνεις save μία θέση, κάνεις πρώτα κλικ σε ένα από τα άδεια slots, αυτό "φωτίζεται" και στη συνέχεια κάνεις κλικ στο Save πάνω δεξιά. Το παιχνίδι δίνει μόνο του ονομασία στο



Hint από τις σημειώσεις για το τι ακριβώς πρέπει να κάνεις στο γρίφο που θα συναντήσεις δίπλα.





Πρόσεξε καλά στο χάρτη την τοποθεσία της ταβέρνας του Gordian.

save, ανάλογα με την ημέρα και το μέρος όπου βρίσκεσαι. Εδώ (όπως και στο Qin) πρέπει να έχεις βάλει το Font Size στο My Computer/Control Pannel/Display/Settings να δείχνει Small Fonts γιατί αλλιώς δεν θα διαβάζεις σωστά τα "ονόματα" των saves.

Η Navitor μηχανή, μέσω της οποίας κινείσαι, χωρίζεται σε τέσσερις βασικές ζώνες. Η μεγαλύτερη (περίπου τα 3/5) δείχνει ό,τι βλέπουν τα μάτια σου και είναι το πεδίο της κύριας δράσης. Από κάτω υπάρχουν πέντε ειδικές θέσεις όπου θα τοποθετηθούν τα ημερολόγια των υπόπτων. Κάθε φορά που "εισέρχεται" κάποια καταχώριση σε αυτά θα βλέπεις το σχετικό journal να "κινείται", δείχνοντας ότι υπάρχει μία καινούρια καταχώριση την οποία πρέπει να δεις. Από κάτω ακριβώς είναι τα ονόματα των πέντε υπόπτων. Κάνοντας κλικ σε αυτά θα "ενεργοποιήσεις" τις σημειώσεις τους. Πρέπει να τις διαβάσεις οπωσδήποτε προσεκτικά, μια και περιέχουν πλήθος απαραίτητων πληροφοριών για το παιχνίδι. Από κάτω ακριβώς βρίσκεται, στ' αριστερά όπως κοιτάς, η ημερήσια εφημερίδα Acta Diurna την οποία επίσης πρέπει να διαβάζεις για να βλέπεις τι γίνεται στη Ρώμη γενικότερα (ή το πιο σημαντικό, τι θα γίνει και πού). Δίπλα, κάνοντας κλικ, βλέπεις τα αρχιτεκτονικά σχέδια των διάφορων κτιρίων. Καλό είναι να μελετάς το σχέδιο κάθε κτιρίου που σε ενδιαφέρει γιατί έτσι μπορείς να εντοπίσεις εύκολα κρυφά δωμάτια κ.λπ. Στο κέντρο βρίσκεται ο μοχλός που ρυθμίζεις το χρόνο. Αν τον πας όλο αριστερά, μηδενίζεται και γυρνάς πίσω στο εργαστήριο του Cornelius. Αν τον πας στα δεξιά, ο χρόνος τρέχει γρήγορα και χρειάζεται πολλή προσοχή, γιατί έτσι μπορεί να χάσεις σημαντικά γεγονότα. Δίπλα προς τα δεξιά βρίσκεται ο χάρτης του παιχνιδιού (πρόσεχε γιατί είναι έξι κομμάτια συνολικά). Προχωρώντας θα εμφανίζονται σε συγκεκριμένα μέρη διάφορες "κουκκίδες". Κάνοντας κλικ σε κάποια απ' αυτές θα τηλεμεταφέρεσαι κατευθείαν στο σημείο εκείνο (από οποιονδήποτε χάρτη ή scroll φεύγεις κάνοντας κλικ στο Exitus). Κινώντας τον κέρσορα πάνω στο χάρτη βλέπεις και τα ονόματα των διάφορων κτιρίων ή τοποθεσιών. Τελείως κάτω και δεξιά υπάρχει μία πυξίδα που δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία κινείσαι. Κάνοντας κλικ στο ειδικό χερούλι στο πάνω μέρος (ανά δύο) των τεσσάρων αυτών icons εμφανίζονται δύο ειδικά ντουλαπάκια στα οποία θα "πηγαίνουν" αυτόματα τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκεις (π.χ. ένα νόμισμα ή ένα κλειδί). Τέλος, πάνω από το μοχλό που ρυθμίζει το χρόνο βρίσκεται ένα πάπυρος. Κάνοντας κλικ σε αυτόν βλέπεις το ημερολόγιο του παιχνιδιού, δυνατότητα πολύ σημαντική καθώς από εκεί μπορείς να παρακολουθείς όλη την εξέλιξη της ιστορίας (πότε μπήκε κάποιο scroll, πότε κάποια εφημερίδα, να βλέπεις ημερομηνίες κ.λπ.). Ο χειρισμός όμως απαιτεί μεγάλη εξοικείωση, κάτι που θεωρώ ως το πιο αδύνατο σημείο της περιπέτειας συνολικά.



Πρόσεξε καλά πού ακριβώς είναι η ταβέρνα της Sibyl.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εξαιρετική, σαν ένα γνήσιο adventure ίντριγκας και μυστηρίου. Φυσικά, αυτό οφείλεται κυρίως στον απίθανο όγκο του σεναριακού background της περιπέτειας αλλά και στην πάρα πολύ καλά σχεδιασμένη δράση του.

Εχεις έναν χρόνο ακριβώς (12 μήνες) για να εντοπίσεις τον πραγματικό ένοχο και να σώσεις την αυτοκρατορία. Καταρχήν, πρέπει να βρεις τα journals των πέντε υπόπτων. Στη συνέχεια, πρέπει σιγά-σιγά να εξερευνάς όλα τα μέρη όπου εκτυλίσσεται κάποια δράση, καθώς και όλες τις τοποθεσίες των διάφορων εγκλημάτων, να πηγαίνεις στα φεστιβάλ συλλέγοντας πληροφορίες κ.λπ. Στο τέλος, αν τα καταφέρεις μέχρι τότε, θα πρέπει να διαλέξεις έναν από τους πέντε υπόπτους.

Φυσικά, δεν σας λέω ποιος είναι ο πραγματικός ένοχος. Σημειώστε όμως ότι υπάρχουν συνολικά πέντε διαφορετικά



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εξαιρετικό παιχνίδι που απευθύνεται κυρίως σε έμπειρους adventurers. Διαθέτει από τα πιο καλοδουλεμένα σενάρια που έχω δει σε παιχνίδι του είδους, έξυπνα σχεδιασμένη δράση και εκπληκτικούς, αλλά πολύ δύσκολους, γρίφους. Οσοι αγαπάτε τα "έξυπνα και δύσκολα" πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε, μια και θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	98

88%



Βλέποντας τη Ρώμη από την ταράτσα της αψίδας του Severus.

φινάλε (όχι ένα για κάθε ύποπτο, αλλά ένας συνδυασμός από φινάλε) με όμορφα video sequences. Σε δύο από αυτά (που δεν είναι και τα σωστά) θα δείτε ως κατάληξη τη Ρώμη να καταστρέφεται, με διαφορετικό τρόπο, και το Βυζάντιο να γίνεται ο κυρίαρχος της ιστορικής εξέλιξης.

Οι γρίφοι του είναι εξαιρετικά δύσκολοι, απαιτούν υψηλή πνευματική αυτοσυγκέντρωση (το γράφω σπάνια για παιχνίδι αυτό) και για να τους λύσεις πρέπει να μελετήσεις (με την κυριολεκτική έννοια του όρου) οποιαδήποτε γραπτή πηγή πληροφοριών βρίσκεις. Σε αυτό το σημείο, πάντως, το παιχνίδι παίρνει δικαιωματικά σχεδόν άριστα.

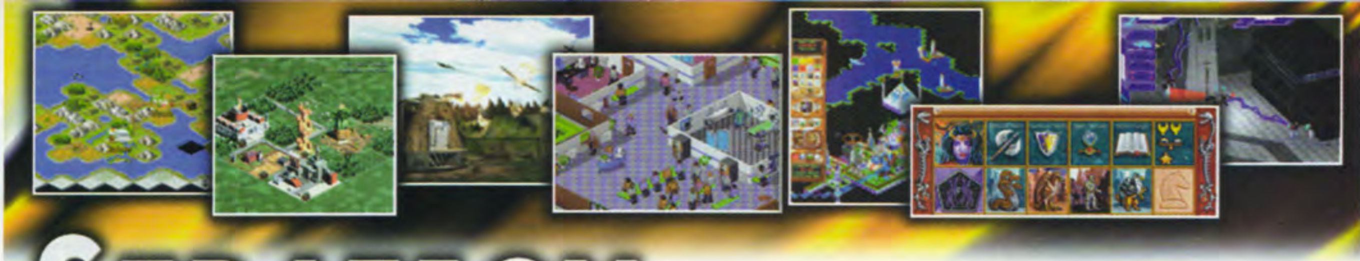
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μετά το πάρα πολύ καλό εισαγωγικό video, πήγαινε δύο φορές μπροστά. Η πόρτα είναι κλειστή. Γύρνα μία φορά αριστερά και τώρα, τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στο μηχανισμό (τροχαλία/γρανάζι), πήγαινε μπροστά (πουθενά αλλού ο κέρσορας δεν εμφανίζει την προς τα εμπρός κίνηση). Πήγαινε τον κέρσορα στη σφήνα στο έδαφος μπροστά σου και αυτός αλλάζει σε χέρι. Κάνε κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse σε αυτό και κρατώντας το πατημένο μετάφερέ το στο αριστερό όπως κοιτάς μέρος του γραναζιού (drag & drop). Τοποθετείς τη σφήνα στο γρανάζι (οπουδήποτε αλλού δεν θα το "πάρει" και η σφήνα θα ξαναπέσει στο έδαφος). Πήγαινε τώρα τον κέρσορα του mouse πάνω στη σφήνα που μόλις τοποθέτησες και αυτός θα αλλάξει σε ένα χέρι με ένα τεντωμένο δάκτυλο. Κάνε κλικ σε αυτό και γυρνάς το γρανάζι/τροχαλία, σηκώνοντας τη σιδερόφραχτη πόρτα. Πήγαινε δύο φορές δεξιά και τώρα πήγαινε συνέχεια μπροστά πέντε φορές. Ανέβα από μία σκάλα. Κάνε κλικ τον κέρσορα "τεντωμένο δάχτυλο" στο χερούλι της μικρής πόρτας και το ανοίγεις μπαίνοντας ταυτόχρονα και μέσα. Στρίψε μία φορά αριστερά. Βλέπεις ένα ανάγλυφο της Ρώμης. Κάνεις κλικ στα τρία αναποδογυρισμένα κτίρια και θα σηκωθεί ένα τέταρτο που θα περιέχει ένα scroll. Κάνε κλικ σε αυτόν και διαβάζεις τις τελευταίες οδηγίες του Cornelius. Κάνε κλικ στο εικονίδιο που υπάρχει μέσα στον πάπυρο και θα δεις ένα video που θα σου δείχνει το μέρος που κρύβει κάτι σημαντικό στο γραφείο του. Κάνε κλικ στο Exitus και στρίψε μία φορά δεξιά. Μπες στην ανοικτή τώρα πια πόρτα και προχώρα άλλη μία φορά μπροστά. Στρίψε δύο φορές αριστερά και πήγαινε μία φορά μπροστά. Αυτή είναι η φοβερή μηχανή που ανακάλυψε ο Cornelius, αλλά προς το παρόν είναι εκτός λειτουργίας. Στρίψε μία φορά δεξιά ή αριστερά για να απομακρυνθείς απ' αυτήν και τώρα στρίψε δεξιά τέσσερις φορές. Προχώρησε ίσια μπροστά στο γραφείο του. Κάνε κλικ στο χαρτί που είναι πάνω στο κουτί (Who is Calamitus?) και διάβασε τους πέντε κατεξοχήν ύποπτους σύμφωνα με τον Cornelius: Lucius, Verania, Xanthus, Sibyl και Gordian. Πατώντας το "Cont" διάβασε όλο το κείμενο προσεκτικά. Εκτός των άλλων σου μιλά και για τη φοβερή μηχανή που έχει φτιάξει, το Navitor. Αφού τελειώσεις το κείμενο αυτό, κάνε κλικ στους παπύρους που είναι στα δεξιά σου. Διάβασέ τους προσεκτικά έναν-έναν, μια και εξηγούν τη λειτουργία του Navitor. Τώρα πια κάνε κλικ στο κουτί με το χαρτί (στο κουτί όχι στο χαρτί) και αυτό θα ανοίξει. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **486DX/66MHz, Windows 3.1.**
- **8MB RAM.**
- **2x CD-ROM drive, Windows συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 6MB.**
- **1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.**
- **Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, και στη χώρα μας αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.**



KKND

THE BIG BANG

Το 2078 ήταν το ατυχές έτος για την ανθρωπότητα. Μια βροχή από πυρηνικές βόμβες κατέστρεψαν την επιφάνεια του πλανήτη ολοσχερώς. Ορισμένοι από αυτούς που επέζησαν κατέφυγαν στα έγκατα της Γης για να προφυλαχτούν από τη ραδιενέργεια, ενώ οι υπόλοιποι αναγκάστηκαν να βολευτούν όπως μπορούσαν στην επιφάνεια και να υποστούν τις βλαβερές συνέπειές της. Δεχόμενοι τεράστιες ποσότητες ακτινοβολίας, η μετάλλαξή τους ήταν θέμα χρόνου, χάνοντας κάθε είδος ανθρώπινης συμμετρίας. Εκτός αυτού, η ραδιενέργεια επέδρασε και στην πνευματική υγεία τους οδηγώντας τους περισσότερους στην παράνοια. Εφτιαξαν, λοιπόν, μια παγανιστική και βίαιη κοινωνία, με μόνη ηθική αξία την πίστη στον αρχηγό (αυτό έλειπε, να μη βρισκόταν κάποιος να κυβερνήσει). Εχοντας να πολεμήσουν με μεταλλαγμένα τέρατα και φυτά και να ξεπεράσουν χίλιες δυο αντιξοότητες, ανέπτυξαν ένα έντονο μίσος για οτιδήποτε είχε να κάνει με την προ της καταστροφής ανθρωπότητα. Ζούσαν έτσι όμορφα και καλά (σχετικά είναι και τα δύο) μέχρι που οι κρυμμένοι στα καταφύγια αποφάσισαν, έπειτα από 60 χρόνια, να βγουν από αυτά και να δηλώσουν την παρουσία τους. Οταν φυσικά αντίκρισαν τους μεταλλαγμένους, κατάλαβαν πως κάθε συνεννόηση μαζί τους ήταν αδύνατη και ότι με τίποτα δεν θα τους άφηναν να εκμεταλλευτούν τον πλούτο της επιφάνειας που τόσο είχαν ανάγκη. Αρχισε έτσι ένας αμείλικτος πόλεμος, αφού καμία από τις δύο πλευρές δεν μπορούσε να δεχθεί την άλλη ως ανθρώπινη. KKND σημαίνει Krush (η ορθογραφία μάλλον λίγο απασχολεί μετά τον όλεθρο), Kill and Destroy. Ο τίτλος μιλά από μόνος του για το τι θα επακολουθήσει.



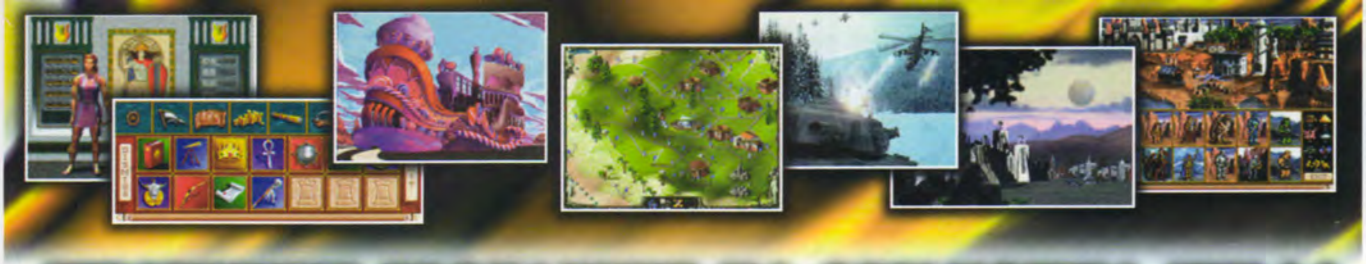
Μετά τον πυρηνικό όλεθρο τι; Η απάντηση που δίνει το KKND είναι ανατριχιαστική: Οι μεταλλαγμένοι θα επιδοθούν σε έναν σκληρό πόλεμο με τους επιζώντες για την κυριαρχία στον πλανήτη. Η απόλυτη καταστροφή!

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Το KKND είναι ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου στα πρότυπα του Command and Conquer. Αυτό σημαίνει πως το παιχνίδι εξελίσσεται σε real time, συνεπώς οι αποφάσεις που πρέπει να παίρνετε



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

είναι άμεσες και, το κυριότερο, μη αναστρέψιμες. Αφού επιλέξετε την πλευρά με την οποία θα συνταχθείτε στον πόλεμο, αρχίζει το κυρίως παιχνίδι που έχει μία campaign για κάθε αντίπαλο, η οποία χωρίζεται σε αποστολές. Απλούστερα δεν γινόταν. Θετικά κρίνεται το γεγονός ότι μετά την επιτυχή έκβαση μίας αποστολής μπορείτε να την ξαναπαίξετε ξεχωριστά όποτε θέλετε. Οι αποστολές δεν επηρεάζουν την πορεία του campaign, καθώς ξεκινώντας καθεμία από αυτές όλα αρχίζουν από την αρχή χωρίς να έχει σημασία το πόσο καλά τα καταφέρατε στην προηγούμενη - αρκεί να κερδίσατε τη μάχη. Ξεκινώντας κάθε αποστολή, έχετε στη διάθεσή σας κάποιες μονάδες και έναν αντικειμενικό σκοπό (χωρίς κάτι από τα δύο μάλλον θα βαριόσασταν...), ο οποίος ποικίλλει ανάλογα με την περίσταση. Αν και τις περισσότερες φορές η πλήρης καταστροφή του αντιπάλου είναι ο επιβεβλημένος στόχος, μερικές φορές θα σας ζητηθεί κάτι άλλο, όπως το να προφυλάξετε ένα κομβόι πετρελαιοφόρων οχημάτων από τις επιθέσεις του αντιπάλου. Με αυτόν τον τρόπο υπάρχει κάποια ποικιλία στις επιδιώξεις σας και το παιχνίδι εξιλεώνεται κάπως για τον βίαιο τίτλο του. Μια και ο λόγος για το πετρέλαιο, πρέπει να ξέρετε πως είναι η μόνη πηγή πλούτου που διαθέτει το παιχνίδι και μπορεί να συντηρήσει το στρατό σας. Οι κάτοικοι του πλανήτη χρειάζονται το πετρέλαιο για να παράγουν ενέργεια, να κινούν τα στρατιωτικά οχήματα, να ζεσταίνονται και να φτιάχνουν τα μαλλιά τους σύμφωνα με το μεταπυρηνικό στιλ (δεν το λέω εγώ, το manual το λέει!). Για το πετρέλαιο γίνεται και η όλη ιστορία, γιατί, μεταξύ μας, κανείς δεν ξεκινά έναν πόλεμο επειδή δεν του αρέσει η φάτσα του άλλου. Ενώ για το πετρέλαιο όλοι είναι έτοιμοι να έρθουν στα χέρια ή, ακόμα καλύτερα, να βάλουν άλλους να τσακωθούν γι' αυτούς (π.χ. Αιγαίο). Το πετρέλαιο βρίσκεται σε συγκεκριμένα σημεία κάθε πίστας που μοιάζουν με κηλίδες και, φυσικά, πρέπει να το εξορύξετε. Για την εξόρυξη βέβαια θα χρειαστείτε μεγάλα γεωτρύπανα αφού, πρώτα

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Real time war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Ο παρανοϊκός αρχηγός των μεταλλαγμένων.

εξασφαλίσετε την ασφάλεια της γύρω από την κηλίδα περιοχής. Πετρελαιοφόρα φορτηγά θα αναλάβουν τη μεταφορά του σε ειδικά διυλιστήρια-ενεργειακούς σταθμούς όπου θα μεταβληθεί σε resources (τα χρήματα του παιχνιδιού) και από εκεί και πέρα σε ό,τι εσείς θελήσετε. Η απλούστευση, σε σχέση με το κλασικό μοντέλο ανάλογων παιχνιδιών, είναι πως δεν χρειάζονται ξεχωριστά κτίρια για να τροφοδοτούν με ενέργεια τα υπόλοιπα. Βασικό κτίριο στο παιχνίδι (εκτός από το διυλιστήριο) είναι το αρχηγείο σας όπου εκπαιδεύονται και οι μονάδες του πεζικού. Υπάρχουν επίσης κτίρια παραγωγής μηχανοκίνητων οχημάτων και για τους δύο στρατούς, ενώ οι μεταλλαγμένοι διαθέτουν και μια κτηνοτροφική μονάδα (πως αλλιώς να τη χαρακτηρίσω...) ονομαζόμενη Beast enclosure, όπου εκτρέφονται κάτι συμπαθή μεταλλαγμένα ζωάκια (εξάποδοι λύκοι, γιγάντια έντομα, μαμούθ!) που ενισχύουν με τον πλέον πρωτότυπο τρόπο την πολεμική μηχανή τους. Ακόμη, υπάρχουν κτίρια για την επιδιόρθωση των μηχανοκίνητων μονάδων σας καθώς και ερευνητικά κέντρα που αναβαθμίζουν την τεχνολογία σας και δίνουν πρόσβαση σε ισχυρότερες μονάδες. Δεν θα μπορούσαν να λείπουν, βέβαια, και οι αμυντικές κατασκευές που στο KKND συνίστανται σε τρία διαφορετικά είδη



Μαζικές καταστροφές.





Καθεδρικός ναός κατά το 2150 μ.Χ.



Ο αυταρχικός αρχηγός των επιζώντων.

πύργων για κάθε πλευρά. Κάθε είδος κτιρίου, βέβαια, είναι ανάλογο με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε στρατού (όπως π.χ. στο Warcraft).

Σε ό,τι αφορά την τεχνολογία, στο KKND λειτουργεί με ιδιαίτερο τρόπο. Καταρχήν, το γενικό τεχνολογικό επίπεδο αναπτύσσεται μόνο του κατά τη διάρκεια του campaign. Τα ερευνητικά κέντρα, από την άλλη, δίνουν τη δυνατότητα να αναπτυχθεί το τεχνολογικό επίπεδο κάθε κτιρίου ξεχωριστά, έτσι ώστε να προσφέρει έξτρα δυνατότητες και μονάδες. Ο χειρισμός κτιρίων και μονάδων είναι πάρα πολύ εύκολος καθώς το μόνο που μπορεί να κάνει μια πολεμική μονάδα είναι να μετακινηθεί ή να επιτεθεί. Δεν θα χρειαστούν παρά ένα-δύο clicks με το ποντίκι για να ελέγξετε το στρατό σας πλήρως. Ο χώρος δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 9/10 της οθόνης, ίσως και περισσότερο, κάτι που καθιστά το παίξιμο απόλαυση. Για κατασκευές μονάδων, κτιρίων, επιλογές κ.λπ. υπάρχει μια μικρή περιοχή με εικονίδια στο δεξί άκρο της οθόνης, ενώ ο σχετικός minimap είναι αρκετά λειτουργικός χωρίς να καταλαμβάνει ιδιαίτερο χώρο. Είναι από τα λίγα παιχνίδια στρατηγικής που εκμεταλλεύονται με τέτοιο λειτουργικό τρόπο την οθόνη και ελπίζω να αποτελέσει παράδειγμα προς μίμηση στο εξής. Η δυνατότητα ομαδοποίησης των μονάδων σας (standard στα σημερινά παιχνίδια στρατηγικής) καθώς και η γενικότερη ευκολία χειρισμού εγγυώνται πως θα έχετε εξοικειωθεί με το παιχνίδι σε χρόνο ρεκόρ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΜΟΝΑΔΕΣ

KKND σημαίνει επίσης γραφική αποθέωση. Το διαισθάνεσαι από τη στιγμή που βλέπεις το video της εισαγωγής, το οποίο είναι συγχρόνως και αρκετά ενδιαφέρον θεματολογικά. Ενα αεροσκάφος αφήνει το φορτίο του -μια πυρηνική βόμβα- να πέσει σε κάποια πόλη. Ενα μικρό έντομο τρέχει σε έναν υπόνομο. Ακολουθεί η έκρηξη και στο κατεστραμμένο πλέον σκηνικό το έντομο επανεμφανίζεται σαφώς μεγαλύτερο, αποτέλεσμα της μετάλλαξης. Δεν διανύει πέντε μέτρα κι ένα επερχόμενο τανκ το συνθλίβει για να καταστραφεί με τη σειρά του από ένα μεταλλαγμένο τέρας. Πρόκειται για ένα video που δείχνει παραστατικά τόσο το ύφος του παιχνιδιού όσο και την υπόθεσή του. Τα γραφικά στο κυρίως παιχνίδι είναι υψηλής ανάλυσης και εκπληκτικά. Υπάρχουν 30 καλοσχεδιασμένες πίστες (15 αποστολές για κάθε πλευρά) που αναπαριστούν σχεδόν τα πάντα: Κατεστραμμένες πόλεις, ερήμους, δάση, εγκαταλελειμμένα εργοστάσια, "νεκρούς" αυτοκινητόδρομους και πολλά άλλα. Το ύφος τους είναι ιδιαίτερα έντονο. Ακόμα και στις "χαρούμενες" θεματολογικά πίστες υπάρχουν λεπτομέρειες που υπενθυμίζουν το προ 60ετίας πυρηνικό ολοκαύτωμα. Είναι, κατά τη γνώμη μου, πολύ σημαντικό για ένα παιχνίδι να διαθέτει ένα ρεαλιστικό και λεπτομερές σενάριο (όσο ρεαλιστικό μπορεί να είναι, εκ των πραγμάτων, ένα εξωφρενικό σενάριο). Πριν από κάθε αποστολή υπάρχει ένα σχετικό με αυτήν video όπου ο αρχηγός του εκάστοτε στρατού, αλλά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 75.



16MB.



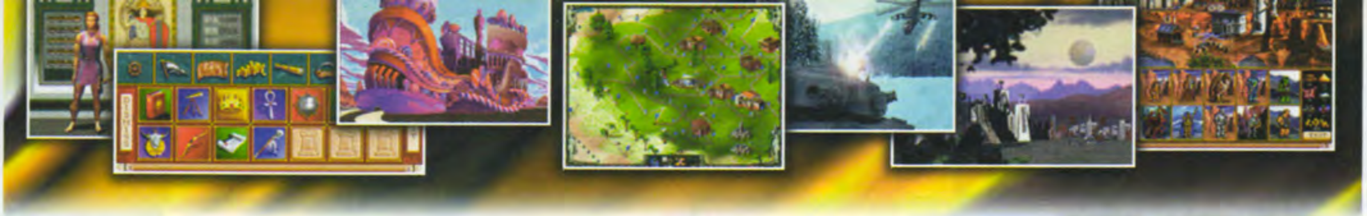
27MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.



SVGA κάρτα γραφικών, sound card, mouse.



Το παιχνίδι (1 CD) μάς προσέφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπός του είναι η εταιρία Plotline.



και άλλα πρόσωπα, σας πληροφορούν για την έκβαση της προηγούμενης και σας δίνουν στοιχεία για την επικείμενη. Συνοδεύονται από χάρτες, γραφήματα και κείμενα που, τις περισσότερες φορές, βγάζουν άφθονο γέλιο. Το χιούμορ είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού και αποθέωσή του αποτελεί το manual (!) που, αν και σύντομο, είναι εξαιρετικά καλογραμμένο. Γέλιο προκαλεί ακόμη και το Troubleshooting μέρος του. Αν και επουσιώδες, προσθέτει πολύ στη γενική εικόνα του παιχνιδιού. Επανερχόμενοι στα γραφικά, πρέπει να πούμε πως και το animation των μονάδων είναι πάρα πολύ καλό, με αρκετά frames κίνησης, ενώ οι εκρήξεις είναι από τις καλύτερες που έχω δει. Μειονέκτημα ίσως αποτελεί το ότι οι αντίπαλοι πεθαίνουν κατά έναν τρόπο μόνο, ανεξάρτητα από το πώς θανατώθηκαν (αρκεί να αντιπαραβάλλει κάποιος το Syndicate Wars όπου οι τρόποι θανάτου ήταν παραπάνω από δέκα). Ολα αυτά βέβαια, σε συνδυασμό με το μεγάλο παράθυρο δράσης, περιορίζουν σημαντικά την ταχύτητα του παιχνιδιού με αποτέλεσμα σε έναν Pentium 75, που αποτελεί και το minimum σύστημα, το πρόγραμμα να τρέχει ικανοποιητικά μόνο στο DOS. Ο ήχος είναι, επίσης, πολύ καλός και υπάρχουν όλα τα ηχητικά εφέ που θα περίμενε κάποιος σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Εκρήξεις, πυροβολισμοί, κραυγές, ομιλίες και πολεμικές ιαχές συμβάλλουν πολύ στην ατμόσφαιρα του KKND. Η μουσική κυμαίνεται επίσης σε πολύ καλά επίπεδα, αλλά ενδέχεται να κουράσει τον παίκτη, ενώ η απενεργοποίησή της βοηθά κάπως στη βελτίωση της ταχύτητας. Σε κάθε περίπτωση δεν αποτελεί κάτι το εξαιρετικό. Οι μονάδες, αν και μικρού μεγέθους, ιδιαίτερα το πεζικό, είναι καλοσχεδιασμένες και απεικονίζουν το θέμα τους με κάθε δυνατή ακρίβεια. Το μικρό μέγεθος, εξάλλου, δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να σχεδιάζει άμεσα στρατηγικές μεγάλης κλίμακας, αφού μπορεί να συγκεντρώνει και να ελέγχει πολλές ταυτόχρονα χωρίς να "σκρολάρει" ιδιαίτερα στο χάρτη.



Ενα τυπικό δείγμα του έμψυχου δυναμικού σας.



Ρουκέτες εν δράσει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εξαιρετικό strategy, με αρκετές καινοτομίες, που λίγο ακόμη και θα άγγιζε το τέλειο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	85

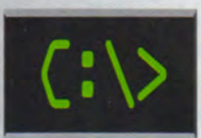
90%

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το KKND, αν και εκ πρώτης φαντάζει ως αντιγραφή προηγούμενων "συνταγών", δεν είναι σε καμία περίπτωση. Πρόκειται ίσως για μια επιτυχημένη συρραφή πολλών θετικών στοιχείων τους, ενώ περιέχει και ορισμένες ουσιαστικές καινοτομίες. Κάπως έτσι όμως σημειώνεται πρόοδος όχι μόνο στο χώρο των strategy games αλλά γενικότερα. Χωρίς να διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας (ελάχιστα παιχνίδια μπορούν να παινεύονται για κάτι τέτοιο), θα χαρίσει στους φίλους της στρατηγικής πολλές ώρες δράσης. Αν σας άρεσαν τα Command and Conquer και Warcraft 2, θα βρείτε τον άξιο απόγονό τους ή έστω έναν από τους πολλούς που πρόκειται να ακολουθήσουν. Οι multiplayer δυνατότητές του (μέσω modem, δικτύου ή null modem καλωδίου) υπόσχονται ακόμη περισσότερη ένταση για τους έως και έξι παίκτες που υποστηρίζει. Σε κάθε περίπτωση, η δημιουργία αυτή της Beam software (η παραγωγή είναι της Melbourne House και η διανομή γίνεται από την Electronic Arts) δεν αναμένεται να περάσει απαρατήρητη. Πυροβολήστε, είναι μεταδοτικό. ■

Gamer's Pit

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



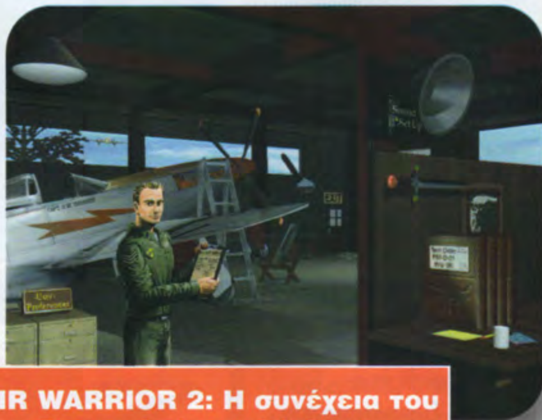
Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



AIR WARRIOR 2: Η συνέχεια του δημοφιλούς multiplayer simulator της Kesmai.



CLUE: Λύστε 12 διαφορετικά μυστήρια, στη μεταφορά για PC του δημοφιλούς επιτραπέζιου παιχνιδιού της Hasbro.



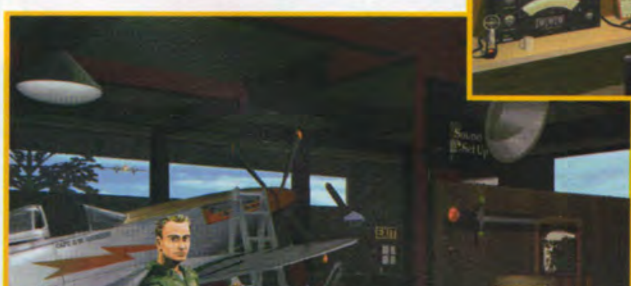
FIRO & CLAWD: Ένα comic arcade game με πολλές φρέσκιες ιδέες που ανανεώνουν το είδος.

AIR WARRIOR II



Το όνομα "Air Warrior" απασχολεί εδώ και πολύ καιρό τους απανταχού ανά τον κόσμο φανατικούς φίλους των on-line παιχνιδιών και ειδικότερα των flight simulators. Εμφανίστηκε πριν από περίπου 10 χρόνια και ήταν ένα από τα πρώτα, αν όχι το πρώτο, παιχνίδια με γραφικά και ήχο το οποίο είχε τη δυνατότητα να φιλοξενήσει πολλούς παίκτες μαζί. Κανένας άλλος combat simulator δεν είχε τη δυνατότητα να προσφέρει στους χρήστες του μια τέτοια ευκαιρία δράσης σε πραγματικό χρόνο απέναντι σε ζωντανούς αντιπάλους από όλο τον κόσμο. Το Air Warrior είναι ένα πραγματικό multiplayer game, με εκατοντάδες χρήστες να παίζουν μαζί εκτελώντας διάφορες αποστολές, είτε μόνοι τους είτε μαζί με άλλους παίκτες σε ένα πράγματι πολεμικό περιβάλλον. Ετσι άρχισε και έτσι συνεχίζεται έως τώρα. Χωρίς καμιά διακοπή. Χωρίς κανένα διάλειμμα. Χωρίς καμιά αλλαγή στην κατασκευή ή τη νοοτροπία του, εκτός ίσως από αρκετές βελτιώσεις και προσθήκες που γίνονται φυσικά για την καλύτερη και ελκυστικότερη λειτουργία του.





Μία από αυτές, ίσως τη σημαντικότερη από όλες, θα τη δούμε σήμερα μαζί. Είναι η προσπάθεια δύο εταιριών σε μια κοινή συνεργασία προκειμένου να καθιερώσουν στην αγορά ένα "καθαρόαιμο" multiplayer game και ως stand-alone, ώστε να βρεθεί στα ράφια των καταστημάτων μαζί με τα άλλα "κοινά" games προκειμένου να το αγοράσει κάποιος που δεν έχει καμιά σχέση με τις on-line υπηρεσίες και το Internet και παίζοντάς το να μπορέσει να ζήσει την on-line ατμόσφαιρά του ή έστω ένα μεγάλο μέρος της.

Ανοίγοντας το κουτί του Air Warrior II βρίσκουμε μέσα ένα CD, ένα manual 140 σελίδων, έναν χάρτη της Ευρώπης ο οποίος εστιάζει στο τμήμα νότιας Αγγλίας και Βορειοδυτικής Γαλλίας, έναν quick reference οδηγό για on-line χρήση μέσω AOL και Compuserve (είναι οι δύο πρώτοι providers που θα εγκαταστήσουν τον server του Air Warrior II) και ένα keyboard overlay που δείχνει τη θέση των διάφορων λειτουργιών του παιχνιδιού πάνω στο keyboard του υπολογιστή σας.

Η δράση στο Air Warrior II επικεντρώνεται στα δύο πιο γνωστά θέατρα αεροπορικών επιχειρήσεων: το ευρωπαϊκό και το θέατρο του Ειρηνικού στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Επίσης, περιλαμβάνει αποστολές του Α' Παγκόσμιου Πολέμου και τον πόλεμο της Κορέας. Εάν θελήσετε να λάβετε μέρος σε οργανωμένες αποστολές ή campaigns, τότε είναι ώρα να μπείτε στο υπόστεγο με την ταμπέλα "missions". Θα βρεθείτε σε ένα θάλαμο επιχειρήσεων (πάντα σε σκηνικό Β' Παγκόσμιου Πολέμου) όπου εκεί θα διαλέξετε σε ποιο θέατρο επιχειρήσεων θέλετε να λάβετε μέρος, με ποια πλευρά και φυσικά με ποιο αεροπλάνο θέλετε να πετάξετε. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να δοκιμάσετε το αεροπλάνο που επιλέξατε σε μια πτήση solo, προκειμένου να δείτε εάν ανταποκρίνεται στις προσδοκίες σας. Εάν επιλέξετε "aircraft manual" ή "vehicle manual", το παιχνίδι θα σας εμφανίσει έναν κατάλογο των αεροσκαφών ή των μηχανημάτων εδάφους, ανάλογα με ποιο θέατρο επιχειρήσεων και ποια πλευρά προτιμήσατε στο θάλαμο επιχειρήσεων. Οταν επιλέξετε κάποιο όνομα αεροπλά-

ΕΙΔΟΣ: FLIGHT SIMULATOR
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: KESMAI/INTERACTIVE MAGIC
95

νου, τότε θα δείτε στην οθόνη σας ένα πλήρες ιστορικό, μαζί με αναλυτικά διαγράμματα των επιδόσεών του. Επίσης υπάρχουν και φωτογραφίες των τριών όψεων του αεροπλάνου σας μαζί με μια τρισδιάστατη απεικόνισή του. Εχουν προστεθεί πολύ περισσότερα αεροπλάνα σε σύγκριση με τις προηγούμενες versions του Air Warrior, αλλά μόνο όσον αφορά στα fighters και τα bombers. Τα υπόλοιπα βοηθητικά αεροπλάνα και μηχανήματα εδάφους έχουν παραμείνει ακριβώς τα ίδια! Ετσι, σε αυτά περιλαμβάνονται ένα αμερικανικό αεροπλάνο τύπου C-47 (Dakota), ένα jeep, ένα φορτηγό, αμερικανικά και αυτά, ένα γερμανικό αντιαεροπορικό (Flakpantzer) και ένα σοβιετικό τανκ τύπου T-34. Με αυτά τα λιγοστά διαθέσιμα μέσα οι επιλογές στην off-line χρήση γίνονται με παράξενους έως διασκεδαστικούς συνδυασμούς! Για παράδειγμα, κάποιος που θα επιλέξει να είναι με τους Ιάπωνες στο θέατρο του Ειρηνικού θα δει με έκπληξη ότι εάν θελήσει να πετάξει με κάποιο cargo αεροπλάνο, αυτό θα είναι το Dakota! Ενας γνήσιος Ιάπωνας σίγουρα θα έκανε... χαρακίρι μπροστά σε μία τέτοια επιλογή! Ή, στο ευρωπαϊκό θέατρο, ένας Γερμανός έχει ως μοναδική επιλογή, εάν θελήσει κάποιο τανκ, το σοβιετικό T-34 (!) και άλλα παρόμοια. Ολα αυτά ίσως να μην παραξενεύουν έναν πεπειραμένο on-line χρήστη ο οποίος γνωρίζει πού βρίσκεται η πραγματική δράση, σίγουρα όμως θα ξενίσουν κάποιον που θα δει το Air Warrior για πρώτη φορά.

Επειτα από τις επιλογές, μπορούμε να προχωρήσουμε στις μεμονωμένες αποστολές ή τα campaigns. Υπάρχουν αρκετές αποστολές, από τις πιο απλές, σχεδόν εκπαιδευτικές, έως αρκετά δύσκολες, οι οποίες σίγουρα θα ελκύσουν το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Πάντως, για τους πολύ απαιτητικούς, το Air Warrior II περιέχει έναν mission editor με τον οποίο μπορούν να κατασκευάσουν όσες αποστολές θέλουν και όσο δύσκολες και πολύπλοκες θα ήθελαν να είναι.

Δίπλα από το υπόστεγο των αποστολών υπάρχει το κτίριο με τα φιλμ. Οπως και στα πραγματικά αεροπλάνα, το Air Warrior II έχει εφοδιάσει τα αεροπλάνα του με κάμερες όπου θα μπορείτε να "κινηματογραφήσετε" τη δράση σας σε κάποια αποστολή, είτε off-line είτε on-line.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: P75
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: DirectX compatible video card
HD: 2xCD-ROM + 50MB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Είναι όμως καιρός να ανεβούμε στον πύργο ελέγχου προκειμένου να δούμε τι κρύβεται εκεί μέσα. Οι τηλεφωνικές συσκευές τις οποίες συναντάμε εκεί προμηνύουν ότι από εδώ και εμπρός αρχίζουν οι on-line επικοινωνίες! Εδώ θα μπορούμε να παίξουμε με ένα φίλο μας με τους εξής τρόπους: με απευθείας σύνδεση (με σειριακό καλώδιο), μέσω modem ή σε TCP/IP ή IPX network. Επίσης μπορούμε να καθορίσουμε τις συνθήκες της αερομαχίας που θα κάνουμε με τον αντίπαλό μας.



Ολα αυτά ακούγονται πολύ καλά για κάποιον ο οποίος έχει dynamic σύνδεση στο Internet, όπου θα μπορέσει να εκμεταλλευτεί το TCP/IP, ή για κάποιον που έχει πρόσβαση σε έναν IPX emulator server, όπως είναι, για παράδειγμα, το Gamenet της CompuLink... και έτσι είναι! Μόνο που είναι αποκλειστικά για δύο άτομα και όχι για περισσότερα. Δεν θα ήταν άσχημο να υπήρχαν τουλάχιστον 4 άτομα σε κάθε παιχνίδι, αφού υπάρχουν οι δυνατότητες TCP/IP και IPX network. Ελπίζουμε σε μια μελλοντική αναβάθμιση.

Ολες οι προεισαγωγικές οθόνες είναι όμορφα σχεδιασμένες, με έντονη την ατμόσφαιρα της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, το cockpit και τα artworks των αεροσκαφών, σχεδιασμένα με το χέρι, είναι πολύ ρεαλιστικά, ενώ το παράθυρο από όπου βλέπει κάποιος τα άλλα αεροπλάνα και το landscape είναι vectors.

Ο ήχος βρίσκεται σε πάρα πολύ καλά επίπεδα τόσο όσον αφορά στην ποιότητα όσο και στη λεπτομέρεια, δίνοντας μια πάρα πολύ καλή αίσθηση στο χρήστη. Αυτό πάντως που θα πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα στο Air Warrior II είναι ο ρεαλισμός των χαρακτηριστικών πτήσης κάθε αεροπλάνου. Σε γενικές γραμμές, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Air Warrior II θα σας απασχολήσει ευχάριστα για πολύ καιρό και ειδικά αυτούς οι οποίοι θα αποφασίσουν να γνωρίσουν και τη multiplayer όψη του.

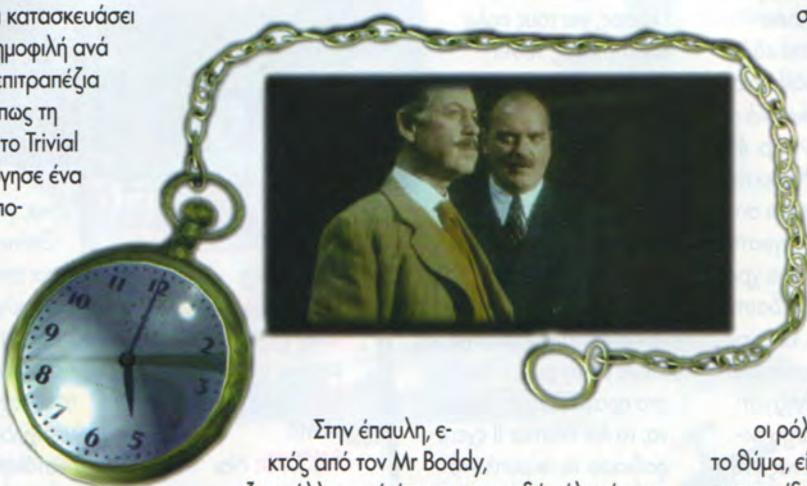
Το παιχνίδι αποτελεί μια προσφορά της εταιρίας CD-Media.

Του Κώστα Πολύζου

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	90%	95%	90%

CLUE

Η Hasbro έχει κατασκευάσει ιδιαίτερα δημοφιλή ανά τον κόσμο επιτραπέζια παιχνίδια, όπως τη Monopoly, το Scrabble, το Trivial Persuit κ.ά. Ετσι, δημιούργησε ένα τμήμα που ασχολείται αποκλειστικά με την παραγωγή αυτών των επιτραπέζιων σε μορφή CD-ROM.



Το Clue είναι ένα παιχνίδι που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως interactive movie. Συγκεκριμένα, μας "φορά τα παπούτσια" ενός ντετέκτιβ ο οποίος αναλαμβάνει να εξιχνιάσει ένα φόνο σε μία βίλα πλουσίων. Κάποιος έχει σκοτώσει τον Mr Boddy, έναν πάμπλουτο εργένη και πονηρό καιροσκόπο. Εσύ και οι αντίπαλοί σου (μέχρι 6 παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα στο παιχνίδι) προσπαθείτε να βρείτε ποιος είναι ο δολοφόνος, ποιο είναι το όπλο του εγκλήματος και σε ποιο δωμάτιο από τα πάμπολλα του μεγάρου έγινε ο φόνος. Ο "ντετέκτιβ" που θα συνδέσει πρώτος όλα τα κομμάτια του παζλ και θα λύσει το μυστήριο, θα είναι και ο νικητής.



Μήπως αυτό είναι το φονικό όπλο του εγκλήματος;

Στην έπαυλη, εκτός από τον Mr Boddy, ζουν άλλα επτά άτομα και σχεδόν όλοι έχουν άμεσο συμφέρον από τη δολοφονία του. Πιο αναλυτικά, οι χαρακτήρες που απαρτίζουν το παιχνίδι είναι οι εξής: ο "Butler" της έπαυλης, χρόνια πιστός υπηρέτης του Mr Boddy, η Mrs Peacock, μία χήρα με φυσική προδιάθεση στην αλαζονεία και με... μικρό τραπεζικό λογαριασμό (!), η Miss Scarlet, η νεαρά ανιψιά του Mr Boddy, η οποία είναι άκακη φαινομενικά, κρύβει όμως ένα πανούργο και δολοπλόκο πρόσωπο, ο καθηγητής "Plum", ο οποίος διαθέτει μία εκκεντρική προσωπικότητα, ενώ είναι ιδιαίτερα ισχυρογνώμων (κάτι το οποίο στο παρελθόν τον έχει βάλει σε περιπέτειες), η Mrs White, η οικονόμος της έπαυλης του "Arlington Hall" η οποία χαρακτηρίζεται από την περιέργειά της αλλά και την πονηριά της, ο τέως συνταγματάρχης "Mustard", άμεμπτος όσον αφορά στους τρόπους και το ντύσιμό του, ωστόσο υπάρχουν καταστάσεις που μπορούν να τον οδηγήσουν σε βίαιες πράξεις, και, τέλος, ο Mr Green, ένας φαινομενικά αδύναμος άντρας, με κύρια χαρακτηριστικά τη ματαιοδοξία και την αγάπη του για το χρήμα.

Το παιχνίδι περιέχεται σε τρία CD-ROMs. Καθένα από αυτά περιέχει μία εντελώς διαφορετική ιστορία και κατά συνέπεια διαφορετικούς δολοφόνους και διαφορετικό κίνητρο δολοφονίας. Φυσικά, και στις τρεις ιστορίες, οι ηθοποιοί και οι ρόλοι που έχουν αναλάβει, καθώς και το θύμα, είναι ακριβώς οι ίδιοι. Λόγω του ότι το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα επίπεδα δυσκολίας, σε καθεμία από τις τρεις ιστορίες συναντάμε ισάριθμους δολοφόνους (έναν για κάθε επίπεδο δυσκολίας), οπότε υπάρχουν συνολικά 12 διαφορετικά φινάλε.



Η κουζίνα κρύβει ίσως πολλά μυστήρια...

Το πρώτο CD-ROM περιλαμβάνει την ιστορία "Deadly Patent". Εδώ, ο καθηγητής Plum έχει εφεύρει μία φόρμουλα για την παραγωγή συνθετικών ρουμπινιών. Ο καθηγητής παρουσιάζει τη φόρμουλα στον Mr Boddy και του ζητάει να την περάσει από επιστημονικό έλεγχο με τις διασυνδέσεις που διαθέτει. Ο Boddy αναφέρει ψευδώς ότι τα αποτελέσματα ή-

ΕΙΔΟΣ INTERACTIVE MOVIE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ HASBRO INTERACTIVE



Ο κύριος διάδρομος του μεγάρου.

ταν αρνητικά, αφού ταυτοχρόνως κατοχυρώνει την πατέντα ως δική του!

Το δεύτερο CD-ROM περιλαμβάνει την ιστορία "The Road to Damascus". Σύμφωνα με αυτήν, ο Mr Boddy πέφτει θύμα ενός αυτοκινητικού δυστυχήματος σε κάποια απομακρυσμένη περιοχή. Του σώζουν όμως τη ζωή τα μέλη μίας θρησκευτικής αίρεσης. Οταν επιστρέφει στην έπαυλη, ανακοινώνει σε όλους ότι η συγκεκριμένη θρησκευτική αίρεση τον έχει δεχθεί ως μέλος της και αποφασίζει να δωρίσει σε αυτήν ολόκληρη την περιουσία του!..

Στο τρίτο και τελευταίο CD-ROM η ιστορία ονομάζεται "Blackmail". Ο Mr Boddy έχει συμβουλεύσει όλους όσοι ζουν στην έπαυλη να επενδύσουν τα χρήματά τους στην μπιραρία "Bolders". Η επένδυση αυτή όμως δεν είναι έτσι όπως φαίνεται, αφού ο Mr Boddy σχεδιάζει να εξαπατήσει τους πάντες!

Προκειμένου να συλλέξουμε τα διάφορα στοιχεία, μετακινούμαστε μέσα στην έπαυλη χρησιμοποιώντας τρία βελάκια (αριστερά, δεξιά, εμπρός). Μέσα στην οικία, θα βρούμε όλα τα στοιχεία που υποδεικνύουν το δολοφόνο, τα σύνεργά του κ.λπ. Τα δωμάτια που πρέπει να εξερευνήσουμε είναι πολλά και καλό είναι, προτού μπούμε σε κάποιο από αυτά να κρυφακούμε στην πόρτα για τυχόν συζητήσεις! Οταν πλέον μπούμε στο δωμάτιο της επιλογής μας, μας δίνεται η δυνατότητα να εξετάσουμε τα σημεία τα οποία υποδεικνύονται σε εμάς από τα διάφορα εικονίδια. Το δωμάτιο μπορεί να περιστραφεί κατά μερικές μοίρες σε έναν κεντρικό άξονα γύρω από εμάς (η κίνηση δηλαδή δεν είναι ελεύθερη), έτσι ώστε να παρατηρήσουμε όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία. Οταν δούμε κάτι που μας κεντρίζει το ενδιαφέρον, μπορούμε να το εξετάσουμε καλύτερα με τη χρήση του εικονιδίου του μεγεθυντικού φακού, ενώ παράλληλα γινόμαστε μάρτυρες και μιας ηχητικής περιγραφής από τον μπάτλερ. Το εικονίδιο της κάμερας εμφανίζεται όταν μετακινούμε το δείκτη σε ένα μεγάλο ρολόι (κάθε δωμάτιο διαθέτει ένα) και μας δείχνει με τη χρήση βίντεο τι διαδραματίστηκε στο συγκεκριμένο δωμάτιο προτού γίνει ο φόνος. Σχεδόν όλα τα βίντεο που παρακολουθούμε αποτελούν μία αναδρομή στα γεγονότα πριν από το φόνο και μας βοηθούν να συγκεντρώσουμε πολλά σημαντικά στοιχεία. Το εικονίδιο του ερωτηματικού το χρησιμοποιούμε όταν θελήσουμε να αποσπάσουμε κάποια δήλωση από έναν ύποπτο ή να ανακαλύψουμε αν εμπλέκεται στη δολοφονία με κάποιον τρόπο. Υπάρχουν επίσης μυστικά δωμάτια που πρέπει να ανακαλύψουμε και τα οποία μπορεί να παίξουν σπουδαίο ρόλο στην εξιχνίαση της δολοφονίας. Προκειμένου να καταγράφουμε τα διάφορα γεγονότα, τους υπόπτους, τα φονικά όπλα και όλα τα λοιπά στοιχεία, έχουμε στη διάθεσή μας ένα σημειωματάριο που αποδεικνύεται πολύτιμος βοηθός. Ακόμα έχουμε πρόσβαση σε έναν χάρτη της έπαυλης, ο οποίος σχηματίζεται καθώς εξερευνάμε τα δωμάτια, έτσι ώστε να έχουμε τη δυνατότητα -αργότερα- να μετακινηθούμε αυτόματα στο δωμάτιο της επιλογής μας. Στο παιχνίδι γίνεται ελάχιστη χρήση γραφικών, αφού η έπαυλη είναι ψηφιοποιημένη. Αυτό αρχικά προκαλεί ευχάριστη εντύπωση, ωστόσο λόγω του ότι οι φωτογραφίες διαδέχονται η μία την άλλη, η κίνηση δεν μοιάζει απόλυτα φυσική. Το βίντεο είναι καλής ποιότητας και καταλαμβάνει περίπου το 1/4 της οθόνης, ενώ και ο ήχος κυμαίνεται σε αντίστοιχα επίπεδα. Δυστυχώς δεν υπάρχει συνοδευτικό κείμενο για το βίντεο και τα διάφορα ηχητικά, οπότε πρέπει να είστε πολύ καλοί γνώστες της αγγλικής, καθώς όλοι οι ηθοποιοί είναι Αγγλοι και, όπως είναι φυσικό, πολλές φορές θα είναι δύσκολο να τους παρακολουθήσετε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι



Το σαλόνι όπου λαμβάνουν χώρα πολλές από τις συζητήσεις.

Συνολικά, το Clue μπορεί να θεωρηθεί ως μία καλή προσπάθεια από τη Hasbro Interactive, αφού διακρίνουμε ότι καταφέρνει να ξεπεράσει πολλά από τα μειονεκτήματα που χαρακτηρίζουν τα interactive movies. Εάν, λοιπόν, αρέσκεστε σε αυτόν τον τύπο παιχνιδιών και θέλετε ταυτόχρονα ένα παιχνίδι που απαιτεί σκέψη, το Clue ίσως είναι για εσάς...

Το παιχνίδι περιέχεται σε τρία CD-ROMs και μας το προσέφερε το κατάστημα Πλαίσιο. Το ίδιο ακριβώς παιχνίδι διατίθεται στα καταστήματα και με τον τίτλο "Cluedo".

Του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	85%	72%	77%

ΕΙΔΟΣ: FANTASY STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ACCLAIM

MAGIC THE GATHERING
BATTLEMAGE

Corondor: μία χώρα που πριν από πολύ καιρό πριν καταστράφηκε σε μεγάλο βαθμό από επτά μάγους που αντλούσαν τις δυνάμεις τους από την ίδια τη δύναμη της Γης. Επειτα από 10.000 χρόνια πολέμων και εξορίας (αρκετός καιρός...), οι έξι από αυτούς προκαλούνται από τον έβδομο (τον Ravidel) σε μία τελική αναμέτρηση η οποία αποδεικνύεται παγίδα. Ο Ravidel απέκλεισε τις δυνάμεις της Γης από τους υπόλοιπους, αφήνοντάς τους μόνο με λίγα, πενιχρά spells. Είναι ώρα για έναν απελπισμένο αγώνα ανάκτησης της χαμένης δύναμης, κατάκτησης περιοχών και τακτοποίησης παλιών λογαριασμών, πριν από την υπέρ πάντων τελική μάχη με τον πανίσχυρο Ravidel. Αυτό εν ολίγοις είναι το σενάριο του Magic: The Gathering, ενός πολύ δημοφιλούς παιχνιδιού με κάρτες της Wizards of the Coast, που λέγεται ότι έχει πουλήσει περισσότερα από 1 δισ.(!!) αντίτυπα και έχει εκδοθεί σε επτά διαφορετικές γλώσσες. Ο παίκτης ελέγχει έναν από τους έξι μάγους, λαμβάνοντας μέρος σε μία μυστική μονομαχία ενάντια στους αντιπάλους του. Αυτό γίνεται μαζεύοντας κάρτες πέντε χρωμάτων (άσπρες, κόκκινες, μπλε, πράσινες και μαύρες), καθεμία από τις οποίες επηρεάζει με διαφορετικό τρόπο τις στρατηγικές του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα υβρίδιο των Dungeons and Dragons χωρίς τη χρονοβόρα δημιουργία χαρακτήρων και τις μεγάλες μάχες.

H Acclaim, που μετέφερε το παιχνίδι στα PC, έμεινε όσο ήταν δυνατό πιστή στο πρωτότυπο πνεύμα του. Υπάρχουν όλες οι κάρτες (405) της τέταρτης έκδοσης του πρωτότυπου παιχνιδιού καθώς και δώδεκα επιπλέον. Ακόμη, έχουν αναπαρασταθεί με ακρίβεια οι όμορφες εικόνες των καρτών (φτιαγμένες από καλλιτέχνες του χώρου της φαντασίας) που προσθέτουν πολύ στην ατμόσφαιρα. Το Battlemage computer game διαθέτει δύο μέρη: μία στρατηγική σύγκρουση, βασισμένη σε γύρους, και μία real-time μονομαχία με τη χρήση spells μεταξύ δύο wizards. Το πρώτο μέρος λαμβάνει χώρα σε μία κάτοψη του Corondor, όπου βλέπετε τις διάφορες επαρχίες και τις τρέχουσες συμμαχίες με τους άλλους μάγους και μπορείτε να επιτεθείτε σε μία γειτονική σε κάποια δική σας επαρχία (αν δεν ευοδωθούν οι πρώτες ειρηνικές διαπραγματεύσεις). Οι μονομαχίες του παιχνιδιού είναι μία διαφορετική υπόθεση. Βλέπετε σε κοντινή κάτοψη την υπό κατάκτηση επαρχία που εκτείνεται σε διάφορες οθόνες και το μάγο που εκπροσωπείτε μαζί με τον αντίπαλό του. Ανάλογα με τις κάρτες που κατέχετε, εκτοξεύετε κάποιο spell (επιλέγοντας την κάρτα και πατώντας "T"), ενώ κάθε 12-15 δευτερόλεπτα μία νέα κάρτα σάς αποκαλύπτεται προς χρήση.

Παρά το γεγονός ότι η πρόθεση της Acclaim ήταν να δώσει μία νέα διάσταση στο παραδοσιακού τύπου παιχνίδι των καρτών (και έχοντας ήδη ανακοινώσει τη μελλοντική έκδοση καινούριων), το αποτέλεσμα δεν τη δικαιώνει απόλυτα. Είναι πολύ δύσκολο για τον μέσο άνθρωπο-παίκτη να μελετήσει μέσα σε 12-15 δευτερόλεπτα όλα τα χαρακτηριστικά των καρτών, προκειμένου να τις αξιοποιήσει με τον καλύτερο τρόπο και επιπλέον ο εντοπισμός του αντιπάλου (στον οποίο θα ρίξετε το spell) συχνά παρουσιάζει αναπάντεχα προβλήματα. Συνιστάται μόνο στους φίλους του πρωτότυπου παιχνιδιού.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821.

του Ιορδάνη Ασλανίδη

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 75MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: 2MB SVGA
HD: 50MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



"Μερικοί από τους ήρωες του Battlemage".



Ο χάρτης του Corondor.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	91%	73%	74%

PANZER DRAGOON

Η Sega τον τελευταίο καιρό δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην παραγωγή τίτλων για την πλατφόρμα των PCs, καθώς αναγνωρίζει το μέγεθος της αγοράς των εν λόγω μηχανημάτων και κατ' επέκταση τα έσοδα που μπορεί να της αποφέρει. Βέβαια, δεν παράγει νέους τίτλους για τα συμβατά μηχανήματα, αλλά αναπαράγει αυτούς που ήδη έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην παιχνιδομηχανή Sega Saturn. Ετσι, μετά το Virtua Fighter PC, Daytona USA κ.ά. προωθεί στην αγορά το Panzer Dragoon, έναν τίτλο που θεωρήθηκε από τα καλύτερα παιχνίδια του Saturn και συνέβαλε αποφασιστικά στην καθιέρωση της εν λόγω παιχνιδομηχανής. Το Panzer Dragoon είναι ένα εντυπωσιακό shoot'em up που σε κερδίζει με την πρώτη ματιά, αφού πλησιάζει σε ύφος αντίστοιχα παιχνίδια των coin-ops που τόσο αγαπήσαμε. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...



Ερείπια, παντού ερείπια...

Το παιχνίδι ξεκινά με μία εντυπωσιακή full-rendered εισαγωγή, αρκετά μεγάλης διάρκειας, ώστε να μας βάλει στο κλίμα της υπόθεσης, η οποία έχει ως εξής... Χιλιάδες χρόνια έχουν περάσει από τότε που καταστράφηκε κάθε ίχνος ανθρώπινου πολιτισμού από τη χρήση βιολογικών όπλων. Οι ελάχιστοι επιζώντες αντιμετωπίζουν πλέον γενετικά μεταλλαγμένα όντα. Ηταν απαραίτητη, λοιπόν, η δημιουργία μίας ομάδας ανθρώπων, γνωστών ως "Imperials", οι οποίοι είχαν σκοπό να εξολοθρεύουν τους μεταλλαγμένους. Οι "Imperials", λοιπόν, ανακάλυψαν έναν αρχαίο πύργο που στο εσωτερικό του έκρυβε ένα ολόκληρο οπλοστάσιο, ικανό να εξολοθρεύσει τα επικίνδυνα αυτά όντα. Με τη χρήση των όπλων αυτών οι "Imperials" κατάφεραν να δώσουν μια ελπίδα στους ελάχιστους επιζώντες. Σύντομα όμως κατάλαβαν ότι με τη δύναμη που διέθεταν θα μπορούσαν να κυριαρχήσουν στη Γη.

Σε αυτό το σημείο ξεκινά και η εισαγωγή. Ο ήρωάς μας είναι μέλος μίας ομάδας κυνηγών που σκοπό έχουν να εξολοθρεύσουν τις μεταλλάξεις, μη γνωρίζοντας ότι οι "Imperials", λόγω της απληστίας τους, αποτελούν πλέον μεγαλύτερο κίνδυνο για την ανθρωπότητα. Καθώς λοιπόν αυτός και οι δύο συνάδελφοί του εξερευνούν ένα μεγάλο φαράγγι, κάνει την εμφάνισή του ένα πολεμικό αστρόπλοιο των "Imperials" και σχεδόν ταυτοχρόνως ένα μεταλλαγμένο ον επιτίθεται σε έναν από τους συναδέλφους του. Ενώ το καταδιώκει, βρίσκεται σε μία σπηλιά που δεν έχει ξανασυναντήσει. Η σπηλιά αυτή αποδεικνύεται ότι είναι μία τεράστια εγκαταλελειμμένη αποθήκη και καθώς την εξερευνά του επιτίθεται μία βασίλισσα των μεταλλάξεων (όσοι έχουν δει την ταινία Aliens, γνωρίζουν τι εννοώ). Εντελώς τυχαία τον σώζουν δύο δράκοι που μάχονται μεταξύ τους στον αέρα. Ο αναβάτης του μπλε δράκου πληγώνεται θανάσιμα από μία ριπή laser του μαύρου δράκου που διαπερνά το στήθος του. Καθώς ο μαύρος δράκος απομακρύνεται, μετά την εκτέλεση του καθήκοντός του, ο μπλε δράκος προσγειώνεται μπροστά του με τον πληγωμένο αναβάτη του. Ο αναβάτης απλώνει το χέρι του για βοήθεια προς τον ήρωά μας σε μία φαινομενικά απεγνωσμένη κίνηση. Καθώς σπεύδει να τον βοηθήσει και έρχεται σε επαφή με το χέρι του, το μυαλό του αναβάτη και το δικό του γίνονται ένα. Εκεί αντιλαμβάνεται ότι ο πύργος-οπλοστάσιο είναι στα χέρια των "Imperials" και, το χειρότερο όλων, έχουν βρει τον τρόπο να χρησιμοποιήσουν το ισχυρότερο των όπλων που έχει ποτέ κατασκευαστεί. Με το όπλο αυτό και τη συνδρομή του μαύρου δράκου (ο οποίος είναι ένα βιολογικό όπλο του πύργου), οι "Imperials" θα είναι ασυγκράτητοι. Λίγο προτού πεθάνει ο αναβάτης, του ζητάει να σταματήσει τον μαύρο δράκο πριν να επιστρέψει στον πύργο, διότι αλλιώς τίποτα δεν σώζει την ανθρωπότητα. Καθώς ο αναβάτης αφήνει την τελευταία του πνοή, πέφτει μπροστά στα πόδια του και ο δράκος τον θρηνεί. Λίγο αργότερα, οπλισμένος με τον εξοπλισμό του αναβάτη, επιλέγει να εκπληρώσει αυτό που η μοίρα τού πρόσταξε. Ανεβαίνει, λοιπόν, στον οπλισμένο μπλε δράκο και παίρνει την τύχη του κόσμου στα χέρια του...



Ενα παλάτι μέσα στο ποτάμι!

Ξεκινάτε λοιπόν με σκοπό να αντιμετωπίσετε τους "Imperials" και τα πλάσματα που έχουν υπό τον έλεγχό τους, τα οποία είναι ζωντανά όπλα μίας παλαιότερης εποχής. Καθώς ο δράκος και εσείς είστε αχώριστοι, πληγώνεστε ταυτόχρονα από τα χτυπήματα

ΕΙΔΟΣ
SHOOT' EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
SEGA



Μέσα στο... όχι και τόσο καλαίσθητο παλάτι.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: PENTIUM 75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
CD-ROM: 4x
HD: 50MB
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ

που δέχεστε. Πρέπει να χρησιμοποιείτε κάθε όπλο που θα συναντάτε, έτσι ώστε να μπορέσετε να φτάσετε στον πύργο και να τον καταστρέψετε. Κατευθύνετε ταυτοχρόνως το όπλο που έχετε στη διάθεσή σας καθώς και το δράκο. Υπάρχει ωστόσο επιλογή που σας αφήνει αποκλειστικά τον έλεγχο του στόχαστρου, ενώ ο δράκος κινείται μόνος του στην κατεύθυνση που κρίνει καλύτερη. Ετσι, έχετε την ελευθερία να πυροβολείτε προς όλες τις κατευθύνσεις, αφού υπάρχει δυνατότητα περιστροφής κατά 360 μοίρες. Φυσικά, κάτι τέτοιο μπορεί να γίνει πράξη ακόμα και εάν ελέγχετε το δράκο, ωστόσο δυσχεραίνεται σε μεγάλο σημείο η αποστολή σας. Επίσης, σημειώνουμε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και ένα ισχυρό όπλο τύπου laser που διαθέτει ο δράκος.

Τα επίπεδα δυσκολίας είναι τρία και θα καλύψουν τους αρχάριους αλλά και τους έμπειρους χρήστες. Το Panzer Dragoon είναι ένα γνήσιο shoot'em up που διαδραματίζεται σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, αφού παρακολουθούμε το δράκο από το πίσω μέρος και όχι από επάνω. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, με ποικιλία χρωμάτων, ενώ το animation άψογο. Τουλάχιστον στο σύστημα της δοκιμής μας (Pentium-MMX 200MHz, 32MB EDO-RAM, Matrox Mystique 4MB) το παιχνίδι δεν παρουσίαζε το παραμικρό πρόβλημα, ενώ σε γενικές γραμμές είχες την αίσθηση ότι έπαιζες κάποιο coin-op. Δεν μπορούμε βέβαια να εγγυηθούμε το ίδιο και για συστήματα χαμηλότερης ισχύος, δεδομένου του ότι οι ελάχιστες απαιτήσεις περιλαμβάνουν έναν υπολογιστή Pentium 75MHz με 4x CD-ROM drive σύμφωνα με τη συσκευασία του παιχνιδιού (το on-line manual αναφέρει ως ελάχιστη απαίτηση έναν Pentium 90MHz με 2x CD-ROM drive κατά τη συνήθη πολιτική της Sega!). Ο ήχος, από την άλλη πλευρά, κυμαίνεται στα γνωστά υψηλά standards που μας έχει συνηθίσει η Sega. Αν και το Panzer Dragoon δεν χαρακτηρίζεται από μεγάλη πληθώρα ηχητικών εφέ, υπάρχουν 15 audio tracks άριστης ποιότητας και συνολικής διάρκειας περίπου 60 λεπτών, που φροντίζουν να μη βαρεθείτε παίζοντας (ωστόσο μερικά κομμάτια δεν συμβαδίζουν στο ελάχιστο με το ύφος του παιχνιδιού). Οι αναλύσεις που μπορούμε να επιλέξουμε είναι τρεις (320x200 με 256 χρώματα, 640x480 με 256 ή 65.000 χρώματα), ώστε να καλυφθούν όσον το δυνατόν περισσότερα συστήματα. Φυσικά, ποιοτικά υπερτερεί η ανάλυση 640x480 με 65.000 χρώματα, αλλά και η χαμηλή ανάλυση 320x200 δεν είναι διόλου άσχημη. Σημειωτέον ότι οι επιλογές



Ενα διαστημόπλοιο με ...κουπιά!

για αλλαγή ανάλυσης (καθώς και όλες οι υπόλοιπες) πρέπει να γίνουν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, καθώς δεν υπάρχει ένα κεντρικό μενού πρόσβασης, ενώ το manual δεν αναγράφει τίποτα για τα πλήκτρα και τις λειτουργίες που επιτελούν (καλό είναι λοιπόν να συμβουλευτείτε το on-line manual που περιλαμβάνει τα πάντα - φαίνεται η Sega κάνει οικονομία χαρτιού!). Ετσι, μην απογοητευτείτε όταν δείτε την εισαγωγή και το κυρίως παιχνίδι να ξεκινάνε για πρώτη φορά σε χαμηλή ανάλυση! Τέλος, να σημειώνουμε ότι στο CD-ROM περιλαμβάνεται και ένα playable demo του τίτλου "Sega Rally Championship".

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.



Είμαστε έτοιμοι να κάνουμε βουτιά...

του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ 92% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 85% **ΓΕΝΙΚΑ 88%**

ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ACCLAIM
95

DRAGONHEART
FIRE & STEEL

Στο Dragon Heart υποδύεστε τον Sir Bowen, έναν μεγάλης φήμης ιππότη του μεσαίωνα. Ο Sir Bowen, ως πιστός υπηρέτης του σκληρού βασιλιά Freyn, είχε αναλάβει τη στρατιωτική εκπαίδευση του γιου του βασιλιά, πρίγκιπα Einon. Ο πρίγκιπας ήταν ένας άξιος μαχητής και είχε όλα τα προσόντα για να γίνει θαρραλέος και έντιμος αντιβασιλέας. Μία μέρα, όμως, ο πρίγκιπας Einon τραυματίστηκε βαριά, και η μητέρα του, η βασίλισσα Aislinn, τον πήγε στη φωλιά του δράκου Draco. Ο Draco, επειδή αγαπούσε τη βασίλισσα, αποφάσισε να κόψει την καρδιά του στα δύο και να βάλει τη μισή στον πρίγκιπα για να ζήσει. Πράγματι, ο πρίγκιπας έγινε καλά αλλά από εκείνη την ημέρα δεν ήταν παρά ένας σκληρός και αδίστακτος δολοφόνος...

Ξεκινάμε λοιπόν το παιχνίδι με σκοπό να αντιμετωπίσουμε τον πρίγκιπα Einon και το στρατό του. Εχουμε τρεις ζωές στη διάθεσή μας και μπορούμε να αποκτήσουμε και άλλες συγκεντρώνοντας διάφορα bonuses που υπάρχουν διάσπαρτα στο παιχνίδι. Η υγεία του Bowen ελέγχεται από έναν μετρητή και μειώνεται κάθε φορά που ο ιππότης μας δέχεται χτυπήματα.



Μέσα από τις φλόγες ξεπροβάλλουν δύο μονομάχοι!

Με την εύρεση όμως χρυσού, χάλκινου και ασημένιου κυπέλλου μπορούμε να αυξήσουμε στο μέγιστο την υγεία του ιππότη ή να τον κάνουμε προσωρινά άτρωτο. Επίσης, η μπάρα της αντοχής επηρεάζεται καθώς ο Bowen καταβάλλει προσπάθειες με το σπαθί του. Ετσι, δεν μπορούμε να πολεμάμε ασταμάτητα, διότι η αντοχή μας μειώνεται, και στο διάστημα που μεσολαβεί για την ξεκούραση του ιππότη γινόμαστε τρωτοί. Θα πρέπει λοιπόν να γίνεται προσεκτική χρήση των κινήσεων με το σπαθί ούτως ώστε ο Bowen να κατορθώνει να ανακάμπτει σωματικά. Επίσης, υπάρχουν κάποια "μπουκαλάκια" μέσα στο παιχνίδι με τα οποία μπορούμε να αυξήσουμε την αντοχή του ήρωα η οποία γενικά κυμαίνεται σε ιδιαίτερα χαμηλά επίπεδα, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να καταντάει κουραστικό. Αρκεί να αναφέρουμε ότι χρειάζονται μόλις δέκα με δεκαπέντε κινήσεις με το σπαθί για να γίνει κυριολεκτικά πτώμα ο ιππότης! Το παράδοξο είναι ότι όταν κάνει τούμπες ή πηδάει συνεχώς στον αέρα δεν κουράζεται ποτέ! Στην πορεία μπορούμε να αποκτήσουμε καλύτερα και πληρέστερα όπλα (όπως τόξο, πανοπλία και μεγαλύτερο σπαθί), αφού βέβαια καταβάλλουμε το απαραίτητο αντίτιμο στα "καταστήματα" που υπάρχουν στο τέλος κάθε επιπέδου.



Αντε να δούμε πώς θα φτάσουμε απέναντι!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Platform games, οπότε δεν έχουμε απεριόριστη ελευθερία κινήσεων. Ο χαρακτήρας που ελέγχουμε είναι ψηφιοποιημένος, η δε συνολική ποιότητα των γραφικών βρίσκεται σε μέτρια επίπεδα, ενώ και το background είναι αρκετά μονότονο. Επίσης, οι αντίπαλοι πολεμιστές δεν διαθέτουν μεγάλη ποικιλία παρά τους ισχυρισμούς της κατασκευάστριας εταιρίας για 48 μεσαιωνικούς μαχητές (αναρωτιέμαι πώς τους ξεχωρίζουν!). Οι κινήσεις του ιππότη είναι περιορισμένες, ωστόσο, εάν θέλετε να τις έχετε όλες στη διάθεσή σας, θα χρειαστείτε ένα joystick με τέσσερα πλήκτρα (ή πληκτρολόγιο) καθώς δεν γίνεται σωστή εκμετάλλευση των δύο πλήκτρων. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι θυμίζει αντίστοιχες παραγωγές παλαιότερων 16-bit μηχανημάτων και σώζεται μόνο από τον ποιοτικό ήχο του.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός και αντιπροσωπεύεται από τη ZEGETRON A.E.

του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ 65% ΗΧΟΣ 85% GAMEPLAY 60% **ΓΕΝΙΚΑ 65%**


ΜΙΑ ΥΠΕΡΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ,
ΤΗΣ EXODUS ΚΑΙ ΤΗΣ COMPUPRESS
Η Μαγεία του ΣΙΝΕΜΑ
Συντελεστές
Περιεχόμενα
Ταινίες
Ιστορία του Κινηματογράφου
1.000 ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
550 ΗΘΟΠΟΙΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 ΛΕΠΤΑ VIDEO
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20 ΛΕΠΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ (16-BIT STEREO)
1.100 ΕΙΚΟΝΕΣ
ΟΛΗ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2.000 ΤΑΙΝΙΕΣ
Η ιστορική εξέλιξη του κινηματογράφου
Βραβεία Oscar, Καννών, Βερολίνου, Βενετίας, Θεσσαλονίκης
Ειδικά αφιερώματα
Οι κινηματογραφικές αίθουσες & τα video clubs της Ελλάδας
On-line σύνδεση με Web site σχετικό με την έβδομη τέχνη
Ενημέρωση μέσω του Internet με νέα στοιχεία
Η Μαγεία του ΣΙΝΕΜΑ
Extra
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΣΕ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS Α.Ε., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP, Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

Firo & Klawd

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/33
ΜΝΗΜΗ: 8 MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Το μοτίβο είναι γνωστό. Ο σκληρός μπάτσος που θεωρεί ότι ο νόμος επιβάλλεται μόνο με το Magnum συνεργάζεται με τον έξυπνο απατεωνίσκο προκειμένου να "καθαρίσουν" την υπόληψή τους. Αντίπαλός τους... όλος ο υπόκοσμος. Φυσικά, την ιστορία την έχετε δει πολλές φορές, τόσο στη μεγάλη οθόνη όσο και στα monitors των υπολογιστών σας.



Στιγμιότυπο από την εισαγωγή - άποψη της New Yak City.

Δεν είναι πρωτότυπο, λοιπόν, το σενάριο του Firo & Klawd... Η σκηνοθεσία, όμως, διαφέρει λίγο από τα συνηθισμένα γιατί το παιχνίδι εκτυλίσσεται μεν μέσα σε ρεαλιστικό περιβάλλον σύγχρονης μεγαλούπολης, τους ήρωες όμως τους υποδύονται ζώα. Ετσι ο Firo είναι ένας γορίλας, ευσυνείδητος αστυνομικός, που τίθεται σε διαθεσιμότητα γιατί εφαρμόζει υπέρμετρα σκληρές μεθόδους, και ο Klawd είναι ένας αλήτης κεραμιδόγατος, στα χέρια του οποίου πέφτουν κατά λάθος πλαστά χαρτονομίσματα που ανήκουν στον αρχηγό της μαφίας. Οι αντίπαλοι των ηρώων μας είναι σκύλοι-μπράβοι, σκύλοι-αντεροβγάλτες, σκύλοι-ελεύθεροι σκοπευτές... και γενικώς πολλοί σκύλοι, καθώς επίσης γουρούνια, ουραγκοτάγκοι, κροκόδειλοι και οποιοδήποτε άλλο μέλος του ζωικού βασιλείου μπορείτε να σκεφτείτε.



Μαφιόζοι κρυμμένοι στη γωνία ετοιμάζονται να επιτεθούν στο ζευγάρι των ηρώων μας.

Ηδη από την εισαγωγή, η οποία ακροβατεί ανάμεσα στο καρτουνίστικο στιλ του Normality και σε μια σύγχρονη ταινία δράσης, αντιλαμβάνεστε το πνεύμα του Firo & Klawd.

Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες, οι οποίοι ελέγχουν έναν από τους δύο ήρωες, ή από έναν παίκτη με συνεργάτη τον υπολογιστή. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια ισομετρική οπτική γωνία τριών διαστάσεων, η οποία λειτουργεί πολύ καλά. Το περιβάλλον αναπαρίσταται με επιτυχία, δίνοντας σημασία στη λεπτομέρεια. Ετσι, παρατηρούμε, για παράδειγμα στο δεύτερο επίπεδο, τηλεφωνικούς θαλάμους, κρουνούς νερού, δημόσια έργα, φανάρια και γενικά οτιδήποτε μπορούμε να βρούμε στο περιβάλλον μιας σύγχρονης μεγαλούπολης, όπως η New Yak, στην οποία εκτυλίσσεται το παιχνίδι. Τα sprites είναι και αυτά αρκετά καλοσχεδιασμένα και κινούνται γρήγορα, αν και κάπως σπαστά.

Εξίσου καλά είναι και όλα όσα αφορούν στον ήχο. Παρ' ότι το κεντρικό μουσικό θέμα είναι μάλλον βαρετό και επαναλαμβανόμενο, τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Εκτός από τους ήχους των πυροβολισμών και των εκρήξεων, ακούμε επίσης κραυγές, καθώς και σχόλια που κινούνται κυρίως στο χώρο των comics και ενισχύουν την ατμόσφαιρα της παρωδίας.



Οι δύο ήρωές μας σε όλη τους τη μεγαλοπρέπεια.

Το σημαντικότερο χαρακτηριστικό, που κρίνει την αξία ενός παιχνιδιού, είναι το gameplay. Το Firo & Klawd είναι ένα κλασικό arcade παιχνίδι με γρήγορη δράση. Οι δύο παίκτες πρέπει να περάσουν μέσα από τα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού -το κέντρο της πόλης, το πάρκο, το λιμάνι, το χημικό εργοστάσιο, τη χωματερή και άλλα- έως ότου δεν αφήσουν ούτε έναν εχθρό ζωντανό - απλά πράγματα. Στο δρόμο θα δουν τοιχοκολλημένες προκηρύξεις με τις φωτογραφίες τους, τις οποίες μπορούν να σκίσουν (οπότε και ακούγονται να μονολογούν: I'm worse than that). Επίσης θα βρουν διάφορα bonuses, όπως αλεξίσφαιρα γιλέκα, χειρο-

ΕΙΔΟΣ
SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
BMG INTERACTIVE

βομβίδες και καινούρια όπλα. Τα πυρομαχικά των ισχυρότερων όπλων είναι περιορισμένα, και αυτό το χαρακτηριστικό σε συνδυασμό με το ότι στο τέλος κάθε επιπέδου δίνονται έξτρα πόντοι για την ευστοχία καθιστούν αναγκαία τη στόχευση πριν από τους πυροβολισμούς. Αλλωστε, υπάρχει πάντα ο κίνδυνος να πυροβολήσετε το συμπαίκτη σας, ο οποίος είναι ευάλωτος στις σφαίρες σας. Μια τέτοια στρατηγική προσέγγιση ευνοείται και από το περιβάλλον, που επιτρέπει στους παίκτες να κρύβονται πίσω από εμπόδια και να τα σπρώχνουν ώστε να μπορέσουν να καλυφθούν.



Μόλις ο Firo τα έκανε λίμπα στο μπαρ.

Ακόμα, στο πλαίσιο της προσπάθειας των προγραμματιστών να μην καταντά το παιχνίδι βαρετό έπειτα από λίγο καιρό, υπάρχει η δυνατότητα να επιλεγούν διαφορετικές διαδρομές για τη λύση. Κάθε φορά ο παίκτης έχει πολλές εναλλακτικές λύσεις προκειμένου να προχωρήσει και έτσι διατηρούνται η ποικιλία και το ενδιαφέρον.

Ακόμη ένα καλό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι ανάμεσα στα επίπεδα παρεμβάλλονται υπο-παιχνίδια με διαφορετικό gameplay: Ετσι, μπορούμε να δούμε τους παίκτες, υπό οπτική γωνία πρώτου προσώπου, να κινούν ένα στόχαστρο στην οθόνη και να πυροβολούν τους εχθρούς, όπως στο παλιό Operation Wolf, ή να τους δούμε σε κλειστό χώρο, όπου δεν γίνεται να χρησιμοποιηθούν τα όπλα, να χρησιμοποιούν γροθιές και κλωτσιές, όπως αρμόζει σε ένα (ισομετρικό) beat'em up, σαν το (εξίσου παλιό) Double Dragon.



O Firo ετοιμάζεται να ξεκρεμάσει ένα πόστερ με την επικήρυξή του.

Φυσικά, δεν θα ήταν δυνατό να λείπουν και τα παράπονά μας για το παιχνίδι, τα οποία εστιάζονται κυρίως σε δύο σημεία: Κατά πρώτον, η κλιμάκωση της δυσκολίας ανάμεσα στα τρία επίπεδα (easy - normal - hard) του παιχνιδιού είναι ανισομερής. Ετσι, το easy επίπεδο είναι πολύ εύκολο, ενώ το normal είναι πολύ δύσκολο. Στο hard δεν δοκιμάσαμε καν την τύχη μας... Επίσης, ενώ όλα τα στοιχεία του gameplay είναι θετικά, οι καλές εντυπώσεις περιορίζονται από το μικρό χώρο στον οποίο μπορούν να κινηθούν οι παίκτες, λόγω του μεγέθους των sprites και των πολλών εμποδίων του περιβάλλοντος. Και ενώ με συμπαίκτη τον υπολογιστή αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα, αφού ο υπολογιστής φροντίζει να... σας αδειάζει τη γωνιά, όταν παίζουν δύο παίκτες παρατηρείται δυσκινησία, την οποία οι αντίπαλοι δεν αφήνουν να περάσει ανεκμετάλλευτη.

Γενικά, πάντως, το Firo and Klawd είναι ένα πολύ ευχάριστο παιχνίδι, το οποίο δημιουργήθηκε με κέφι και καινούριες ιδέες. Πρόκειται για μία έκπληξη από την BMG Interactive, που απομακρύνεται από τη συνηθισμένη σημερινή μορφή των PC Games - είτε τρισδιάστατα doom clones σε όλες τις παραλλαγές, είτε μεγαλεπήβολα παιχνίδια στρατηγικής. Αξιοσημείωτες είναι επίσης οι μικρές απαιτήσεις όσον αφορά σε υπολογιστική ισχύ του παιχνιδιού, αφού αρκεί ένας... ταπεινός 486/33 για να το χαρείτε (και μην το θεωρήσετε αυτό ως ενδεικτικό κακής ποιότητας).



Ενας ακόμη επιτυχημένος πυροβολισμός. Προσέξτε ότι ο Klawd, που εδώ ελέγχεται από τον υπολογιστή, έχει καλυφθεί.

Θα παρατηρήσατε ότι στην παρουσίαση υπήρχαν πολλές αναφορές σε παλιότερα παιχνίδια. Αυτό συμβαίνει γιατί το Firo & Klawd είναι ένα καθαρό arcade παιχνίδι, σαν αυτά που βλέπαμε πριν από λίγα χρόνια στα ηλεκτρονικά. Χωρίς να συναρπάζει με τεχνολογικές καινοτομίες, είναι καλό τόσο στα γραφικά όσο και στον ήχο και προσφέρει διασκεδαστικές στιγμές. Εξάλλου, τελικά, αυτό είναι και το ζητούμενο.

Αλλωστε, δεν είναι απαραίτητο ένα παιχνίδι να σας κάνει να ντρέπεστε για τις επιδόσεις του υπολογιστή σας ώστε να θεωρηθεί καλό.

Το παιχνίδι προσέφερε σε εμάς το Multirama, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ: 9966660.

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ	87%	ΗΧΟΣ	86%	GAMEPLAY	80%	ΓΕΝΙΚΑ	84%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Όπως σας είχαμε υποσχεθεί τον περασμένο μήνα, σας παρουσιάζουμε (έστω και καθυστερημένα) τον πίνακα με τους οδηγούς και τις ομάδες για τη Formula 1, έτσι ώστε να μπορείτε να κάνετε τις αλλαγές που χρειάζονται στο Grand Prix 2. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι και αυτόν το μήνα δεν θα έχουμε πολλά tips για νέα παιχνίδια.

Grand Prix 2

ΟΔΗΓΟΣ 1	ΟΔΗΓΟΣ 2	ΕΤΑΙΡΙΑ - ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ
1. D. Hill	2. P. Diniz	Arrows Yamaha
3. J. Villeneuve	4. H. Frentzen	Williams Renault
5. M. Schumacher	6. E. Irvine	Ferrari
7. J. Alesi	8. G. Berger	Benetton Renault
9. M. Hakkinen	10. D. Coulthard	McLaren Mercedes
11. R. Schumacher	12. G. Fsichella	Jordan Peugeot
13. O. Panis	14. S. Nakamo	Prost Mugen-Honda
15. J. Herbert	16. N. Larini	Sauber Petronas
17. J. Verstappen	18. M. Salo	Tyrrell Ford
19. U. Katayama	20. J. Trulli	Minardi Hart
21. R. Barrichello	22. J. Magnussen	Stewart Ford
23. R. Rosset	24. V. Sospiri	Lola Ford

Shattered Steel

Ένα ακόμα παιχνίδι στο οποίο σίγουρα θα χρειαστείτε βοήθεια. Αυτήν τη φορά, μάλιστα, έχουμε πάρα πολλά cheat codes για εσάς.

LOCKANDLOAD: Παίρνετε όλα τα όπλα και πλήρη οπλισμό.
IMOUTTAHERE: Κερδίζετε την αποστολή.
CHERNOBYL: Περιοχή nuke.
GONZALEZ: Κάνει τον παίκτη να κινείται πιο γρήγορα.
RAGNAROK: Ανατινάζεται το bot head του παίκτη.
SMITE: Καταστρέφετε το στόχο σας.
CAPONE: Εμφανίζονται πέντε gnats για να σας βοηθήσουν.
HENCHMEN: Εμφανίζεται ένα shiva για να σας βοηθήσει.
FNORD: 120 Howitzer.
BLIPPLEBLOOPS: Παίρνετε 1 rapid laser.
RATSNEST: Παίρνετε 1 medium laser.
NUMBERCHANGER: Παίρνετε 1 rolling mine.
CGO: Παίρνετε 8 μεγάλες ρουκέτες.
GFY: Παίρνετε 18 μικρές ρουκέτες.
BCUA: Παίρνετε 18 μεγάλες ρουκέτες.
DINGLEBERRY: Heavy laser.
KWAHMATOT: Radar missile.
BUMSAUCE: Heavy rapid laser.
NAPALMINTHE-MORNING: Flame mortar.
EATMYSHORTS: Mortar.
TINKERBELL: Nova.
DOGAN: 120 Howitzer.
CURVEDLIVES: 50mm gatling.
HARDCODE: 30mm gatling.

Megarace 2

Εάν ακόμα έχετε προβλήματα με το πολύ καλό αυτό racing του μέλλοντος, απλώς δώστε κάποια από τα ακόλουθα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

SPEED: Επιταχύνει το αυτοκίνητό σας.
MONEY: Παίρνετε πολλά χρήματα.
MAP: Εμφανίζεται ένας πλήρης χάρτης κατά τη διάρκεια του αγώνα.
GAME: Παρακάμπτετε την εισαγωγή.
NOLANCE: Ξεφορτώνεστε τον Lance Boyle.



Megarace 2

POTATO: Μειώνει το μέγεθος του χαρακτήρα.

HyperBlade

Εάν έχετε αυτό το παιχνίδι, σίγουρα χρειάζεστε βοήθεια. Γι' αυτό χρησιμοποιήστε κάποιο από τα ακόλουθα cheats κατά τη διάρκειά του.

MDMKSB: Πυρομαχικά.
SHUIN: Ενεργοποιεί τις κρυφές ομάδες.
GORILLA: Μεταμορφώνει το χαρακτήρα σε γορίλα.
SPICYBRAINS: Αναποδογυρίζει το χαρακτήρα.

Alien Trilogy

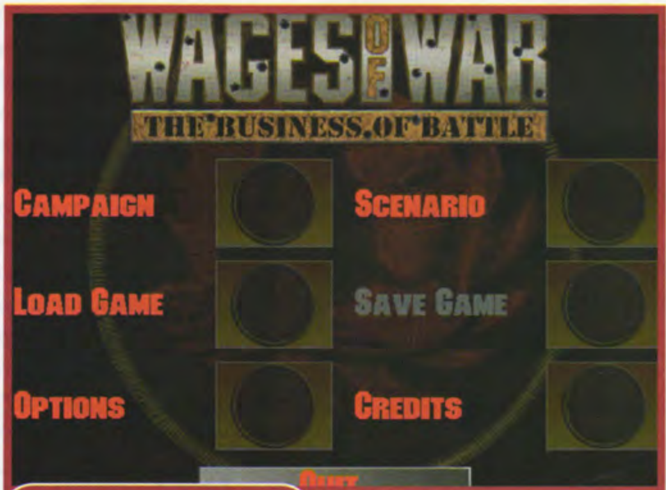
Τα alien που θα συναντήσετε σε αυτό το παιχνίδι σίγουρα δεν είναι φιλικά, οπότε είναι πολύ πιθανό να χρειαστείτε κάποιο από τα ακόλουθα cheats.

COMEANDHAVEAGO: Όλα τα όπλα.
IFYOUTHINKYOUARE-HARDENOUGH: Όλα τα όπλα και απεριόριστα πυρομαχικά.
NADIAPOPOVxx: Μεταφέρεστε στο επίπεδο xx.

Wages of War

Αν το strategy αυτό, που παρουσιάσαμε πρόσφατα, σας προβληματίζει, δοκιμάστε κάτι από τα ακόλουθα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: βεβαιωθείτε ότι είστε σε Caps mode και πατήστε Enter. Τώρα, για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, δώστε BLOOD MONEY. Αυτό θα σας επιτρέψει να δίνετε τα cheat codes που ακολουθούν στη συνέχεια, καθώς και να βλέπετε τις κινήσεις των εχθρών σας. Εάν ξαναδώσε-



Wages of War

τε BLOOD MONEY, το cheat mode κλείνει.
ADJECTIVES: Δίνει σε όλους τους μισθοφόρους όλα τα όπλα, πυρομαχικά, εξοπλισμό και ειδικά αντικείμενα. Επίσης, αυξάνει τα στατιστικά τους.
BILL: Δίνει σε όλους τους μισθοφόρους όλα τα όπλα, πυρομαχικά, εξοπλισμό και ειδικά αντικείμενα.
VERB: Δίνει στο συγκεκριμένο μισθοφόρο ένα clip πυρομαχικού.
LIBERTY: Δίνει στους μισθοφόρους όλα τα όπλα και μέγιστα στατιστικά.
ELBOW ROOM: Δίνει 999 action βαθμούς για τον συγκεκριμένο μισθοφόρο.
DEADMAN: Σκοτώνει όλους τους εχθρούς αυτόματα.
STATS: Δίνει στο συγκεκριμένο μισθοφόρο μέγιστα στατιστικά.
MORTAL: Μετατρέπει το επίπεδο του συγκεκριμένου μισθοφόρου σε αυτό ενός μέτριου.
NOUN: Δίνει στο μισθοφόρο μέγιστη υγεία.
FILL MAGAZINE: Έχετε στο περιοδικό abdul δύο κομμάτια από όλα τα αντικείμενα.
SMOKE: Παίρνετε 25 χειροβομβίδες καπνού για κάθε μισθοφόρο.
TIMERS: Παίρνετε 10 timers.
911: Παίρνετε 10 κουτιά πρώτων βοηθειών.
HOUR: Προσθέτει 1 ώρα στο χρόνο του παιχνιδιού.
MMIN: Προσθέτει 5 λεπτά στο χρόνο κάθε αποστολής.
SET MINE: Τοποθετείτε μια νάρκη εκεί που βρίσκεται ο μισθοφόρος.
BANG: Ενεργοποιεί όλα τα damage links.
EXPLODE: Ενεργοποιεί όλα τα destroy links.
OH DARN: Εκτοξεύει 100 τυχαία mortar rounds πάνω στο χάρτη.
SEND IN THE CLOWNS: Κάνει το παιχνίδι πιο κωμικό.
OH BOYS: Μετατρέπει τους κλόουν σε κανονικούς μισθοφόρους.

FIFA Soccer '97

Τον τελευταίο καιρό προέκυψαν κάποια νέα, εξίσου εντυπωσιακά, cheats για το Fifa 97 και σπεύδουμε αμέσως να σας τα δώσουμε.

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, βάλτε στην ημερομηνία του συστήματος 29 Φεβρουαρίου 1997. Στη συνέχεια μέσα στο παιχνίδι επιλέξτε τη Σιγκαπούρη και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε κάποιο από τα ακόλουθα.



FIFA Soccer '97

LTH: Κάνει τους αντιπάλους να βάλουν αυτογκόλ.
LAOCHIAO: Σας δίνει special παίκτες όπως ο Quah Kim Song και ο Dollah Kassim.
KELONG: Σας δίνει special παίκτες όπως ο Abbas Saad και ο Michael Vana.
KAYU: Ο διαιτητής εμφανίζεται με τα εσώρουχά του.
CANTONA: Κάνετε ένα εντυπωσιακό πλάγιο ψαλίδι.

Tomb Raider

Εάν και μετά την πλήρη λύση του παιχνιδιού, που σας δώσαμε σε δύο συνεχόμενα τεύχη, δεν μπορείτε να προχωρήσετε και να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, το cheat που ακολουθεί θα αποτελεί την τελευταία αλλά σίγουρη λύση για εσάς. Μπορείτε, είτε να ολοκληρώσετε ένα level είτε να πάρετε όλα τα όπλα και πυρομαχικά.

1. Κάντε ένα μικρό βήμα εμπρός και μετά ένα μικρό βήμα πίσω.

2. Κάντε τρεις πλήρεις περιστροφές γύρω από τον εαυτό σας.

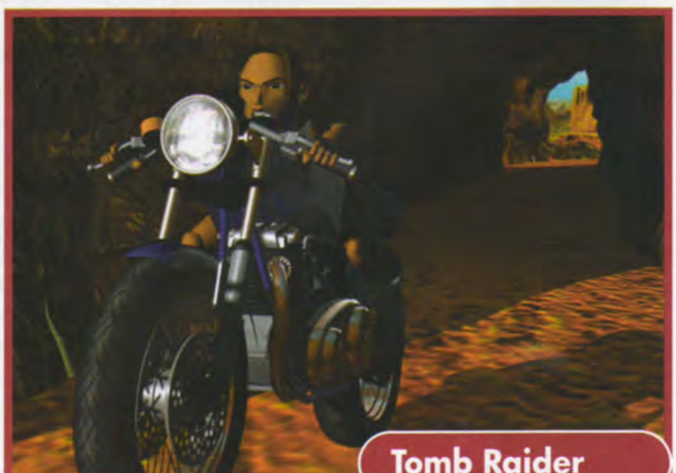
Εάν θέλετε να ολοκληρώσετε το level...

3. Κάντε ένα άλμα προς τα εμπρός.

Εάν θέλετε να έχετε όλα τα όπλα και όλα τα πυρομαχικά...

3. Κάντε ένα άλμα προς τα πίσω.

■


Tomb Raider

Στο τεύχος αυτό, επιτέλους, τελειώνουμε με τη λύση του Diablo. Είναι η πιο αναλυτική παρουσίαση που θα βρείτε σε σχέση με οποιοδήποτε άλλο περιοδικό, σε ολόκληρο τον κόσμο, όσο κι αν ψάξετε. Α, για να μην το ξεχάσω! Οσοι μένετε στο λεκανοπέδιο Αττικής και θέλετε άμεση απάντηση στο γράμμα σας, να γράφετε και το τηλέφωνό σας. Θα σας τηλεφωνώ εγώ ο ίδιος, αμέσως μόλις μου παραδίδουν το γράμμα σας από το περιοδικό.

● του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι τρεις χαρακτήρες του Diablo σε έγχρωμα σκίτσα.



ΤΑ SAVES ΤΟΥ DIABLO

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος, στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε 6 διαφορετικά αρχεία (zip files) που αφορούν στους τρεις χαρακτήρες του παιχνιδιού. Αν δεν τους έχουν αλλάξει ονόματα, αυτά είναι τα rogue1.zip, rogue2.zip, sorcer1.zip, sorcer2.zip, warrior1.zip και warrior2.zip. Στο πρώτο θα βρείτε ένα save λίγο προτού σκοτώσετε τον Diablo σαν Rogue (Level 25). Στο δεύτερο θα βρείτε ένα save λίγο προτού σκοτώσετε τον Diablo σαν Rogue (Level 30 και με όλα τα χαρακτηριστικά του στο maximum). Στο τρίτο θα βρείτε ένα save λίγο προτού σκοτώσετε τον Diablo σαν Sorcerer (Level 25). Στο τέταρτο θα βρείτε ένα save λίγο προτού σκοτώσετε τον Diablo σαν Sorcerer (Level 30 και με όλα τα χαρακτηριστικά του στο maximum). Στο πέμπτο θα βρείτε ένα save λίγο προτού σκοτώσετε τον Diablo σαν Sorcerer (Level 25). Τέλος, στο έκτο θα βρείτε ένα save σαν Warrior (Level 29 και με όλα τα χαρακτηριστικά του στο maximum). Οπως θα παρατηρήσετε, στα saves αυτά οι χαρακτήρες στο Inventory τους

ΛΙΣΤΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ QUESTS ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ

ΟΝΟΜΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ	ΑΠΟ ΠΟΥ/ΠΟΙΟΝ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΙΠΕΔΟΥ (DUNGEON)	ΤΙ ΠΑΙΡΝΕΙΣ
The Butcher	Wounded man	2	Butcher's Cleaver
Poisoned Water Supply	Pepin	2	Ring of Truth
Skeleton King Leoric	Odgen	3	Undead Crown
The Magic Rock	Griswold	5	Embryean Band
Gharbad the Weak	Gharbad	4	Magic item
Tavern Sign	Odgen	4	Harlequinn Crest (if returned)
Valor	Book	5	Arkanines' Valor (Armor)
Chamber of Bone	Book	6	Guardian Spell, magic items
Halls of the Blind	Book	7	Optic Amulet
Zhar the Mad	Zhar	8	Books, magic item
Black Mushroom	Adria	9	Elixir (+3 all attributes)
Anvil of Fury	Griswold	10	Griswold's Edge
Warlord of Blood	Book	13	Magical armor(2) and weapons(4)
Lachdanan	Lachdanan	15	Veil of Steel
Lazarus	Cain	15	Magic items
Diablo	Cain	16	End game (single player)

έχουν και επιπλέον όπλα, τα οποία αφορούν στη μαγεία. Τα έχουν αυτά γιατί, φορώντας τα, ανεβάζουν πολύ το magic χαρακτηριστικό τους και έτσι μπορούν να διαβάζουν spell books που απαιτούν πολλή μαγεία. Ειδικά οι Rogue και Sorcerer έχουν επιπλέον και από ένα staff που κάνει το πανίσχυρο spell της Apocalypse. Πρόκειται για το πιο ισχυρό spell του παιχνιδιού, εκτελώντας το οποίο σκοτώνονται όλοι οι "εχθροί/τέρατα" που υπάρχουν στην οθόνη την οποία βλέπετε, ακόμη και αν δεν είναι σε άμεση ή ορατή επαφή μαζί σας (π.χ. στο τελευταίο Dungeon, εκτελώντας το spell κοντά στους τοίχους όπου βρίσκεται ο Diablo, θα δείτε να σκοτώνονται τέρατα την ύπαρξη των οποίων καταλαβαίνετε από αυτά που αφήνουν, ενώ κανονικά δεν τα βλέπετε ακόμη).

Ξαναπαίζοντας το παιχνίδι με κάποιον από τους χαρακτήρες αυτούς, όλα θα είναι πολύ πιο εύκολα.

Η ΣΧΕΣΗ ΤΩΝ QUESTS ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

Τα διάφορα Quests στο Diablo δεν είναι τελείως random, όπως νομίζουν οι περισσότεροι παίκτες. Η εμφάνισή τους εξαρτάται από μία ιδιόμορφη κατανομή, την οποία έχει κάνει η Blizzard ανάμεσα στις διάφορες αποστολές (quests). Αυτές χωρίζονται σε 5 κατηγορίες. Με αυτόν τον τρόπο είναι πολύ εύκολο να ξέρετε ποιες ακριβώς αποστολές θα σας τύχουν στο παιχνίδι σας.

Πρώτη κατηγορία: (Εμφανίζεται η μία από τις δύο αποστολές): Poison Water ή King Leonic's Curse.

Δεύτερη κατηγορία: (Εμφανίζονται οι δύο από τις τρεις αποστολές): The Butcher ή Ogden's Sign ή Gharbad the Weak.

Τρίτη κατηγορία: (Εμφανίζονται οι δύο από τις τρεις αποστολές): The Magic Rock ή Armor of Valor ή Halls of Blind.

Τέταρτη κατηγορία: (Εμφανίζονται οι δύο από τις τρεις αποστολές): Zhar the Mad ή The Black Mushroom ή The Anvil of Fury.

Πέμπτη κατηγορία: (Εμφανίζεται η μία από τις δύο αποστολές): The Warlord of Blood ή Lachdanan.

■

Ο Diablo σε όλο του το μεγαλείο.



ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ BOOKS

Εδώ θα βρείτε πλήρη λίστα όλων των βιβλίων τα οποία συναντάτε στο παιχνίδι (κάνοντας κλικ πάνω τους ανοίγουν και διαβάζετε/ακούτε μία ιστορία στην οθόνη), καθώς και το τι πληροφορείστε ή τι κερδίζετε από καθένα από αυτά.

ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΣΚΟΠΟΣ
Ancient Tome	Arcane knowledge gained - δίνει το Guardian Spell.
Binding of the Three	Δίνει το background για τη σχέση ανάμεσα στους Baal, Mephisto και Diablo.
The Black King	Δίνει το background για την απαγωγή από τον Lazarus του Prince Albrecht.
Book of the Blind	Ξεκινά το "Halls of Blind" Quest.
Book of Blood	Ξεκινά το "Valor" Quest.
Book of Vileness	Σε τηλεμεταφέρει σε μία άλλη περιοχή του Dungeon "Lararus' unholy altar".
The Dark Exile	Δίνει επιπλέον σεναριακό background για τη σχέση ανάμεσα στους Baal, Mephisto και Diablo.
Fungal Tome	Ξεκινά το "Black Mushroom" Quest όταν το δώσεις στην Adria.
The Great Conflict	Δίνει μία εισαγωγή του πολέμου μεταξύ των δυνάμεων του Ουρανού και της Κόλασης.
Library Book	Scroll ή Spell book.
Mythical Book	Ξεκινά το "Chamber of Bone" Quest.
The Realms Beyond	Δίνει μία εισαγωγή της αφύπνισης του Diablo και του περίφημου Sin War.
Skeleton Tome	Scroll ή Spell book.
The Sin War	Δίνει μία εισαγωγή του πολέμου των δαιμόνων στη Γη.
Steel Tome	Ξεκινά το "Warlord of Blood" Quest.
The Tale of the Horadrim	Δίνει την ιστορία των Horadrim.
Tale of the Three	Δίνει επιπλέον σεναριακό background για τη σχέση ανάμεσα στους Baal, Mephisto and Diablo.
The Wages of Sin are War	Δίνει επιπλέον σεναριακό background για τον πόλεμο των δαιμόνων στη Γη.

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα με το δεύτερο και τελευταίο μέρος της λύσης του Tomb Raider. Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε να ολοκληρώσετε το πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο αυτό παιχνίδι.

TOMB RAIDER (Μέρος 2ο)

MISSION ACCOMPLISHED!

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Level 6 - Colosseum

Ξεκινήστε το level σκοτώνοντας τον κροκόδειλο που βρίσκεται μέσα στη λίμνη που θα συναντήσετε. Στη συνέχεια μπείτε στη λίμνη και περάστε στην άλλη όχθη της. Ανεβείτε στο πλακόστρωτο και χτυπήστε γρήγορα το πρώτο τέρας. Ανεβείτε στο κτίριο που βλέπετε από τους βράχους που θα βρείτε στο πίσω αριστερό μέρος του. Κινηθείτε στο πρεβάζι του κτιρίου και γύρω από αυτό, ώστε να ξαναβρεθείτε στο μπροστινό μέρος, και βρείτε τη μυστική είσοδο στη βραχοειδή σπηλιά. Οταν βρεθείτε μέσα στη σπηλιά, θα δείτε έναν μεγάλο λάκκο. Μπείτε μέσα και στη συνέχεια βγείτε έξω από αυτόν και περάστε στην άλλη πλευρά του, αφού κρεμαστείτε στο περβάζι που υπάρχει πιο ψηλά. Εκεί θα βρείτε μια είσοδο που οδηγεί κατευθείαν στο Colosseum. Μπείτε μέσα στη βασική αρένα, σκοτώστε όλα τα θηρία που θα βρείτε και περάστε από την είσοδο στα αριστερά. Γυρίστε τους δύο διακόπτες και πάλι πίσω στην αρένα όπου θα έχει ανοίξει η πύλη που βρίσκεται μετά στους βράχους στο τέλος της αρένας. Εδώ πλέον θα πρέπει να είστε πολύ γρήγοροι και έξυπνοι ώστε να "γυρίσετε" όλους τους διακόπτες. Οι πόρτες που θα ανοίξετε και πρέπει να περάσετε είναι εφοδιασμένες με χρονοδιακόπτες και ανοίγουν όταν στέκεστε στο κατάλληλο σημείο. Η σειρά με την οποία θα "πατήσετε" στα κατάλληλα σημεία είναι τυχαία αλλά δεν θα δυσκολευτείτε, αρκεί να κινείστε γρήγορα. Αν φυσικά δεν τα καταφέρετε με την πρώτη, μπορείτε να ξαναπροσπαθήσετε. Αφού περάσετε τη μεταλλική πόρτα, βγείτε στην πέτρινη σκάλα. Από εκεί κάντε ένα μεγάλο άλμα στην πλατφόρμα που βρίσκεται δεξιά από το μπαλκόνι, βρείτε τον κρυφό διακόπτη και χρησιμοποιήστε τον για να ανοίξετε τρεις πόρτες. Γυρίστε στην αρένα και περάστε μέσα από τα δωμάτια (το καθένα σας δίνει τη δυνατότητα να πάτε στο επόμενο και στο τελευταίο παίρνετε ένα ασημένιο κλειδί). Χρησιμοποιήστε το κλειδί στο μπαλκόνι που ήσαστε προηγουμένως για να ολοκληρώσετε το level περνώντας μέσα από τη μεγάλη πόρτα, με την πισίνα πίσω από αυτήν.



Οι πάνθηρες παραμονεύουν ακόμα και μέσα σε κτίρια (Colosseum).



Προχωρήστε με προσοχή στην αίθουσα που "βρέχει" σπαθιά (St Francis Folly).

Level 7 - Palace Midas

Σε αυτό το level ξεκινάτε μέσα στο νερό, γι' αυτό θα πρέπει να σκαρφαλώσετε έξω από αυτό. Στη συνέχεια πηγαίνετε γύρω-γύρω από τον πίσω τοίχο και στα δεξιά. Θα ξέρετε ότι είστε στη σωστή διαδρομή εάν συναντήσετε έναν κροκόδειλο στο δρόμο σας. Ανεβείτε τη μεγάλη σκάλα προς ένα επίσης μεγάλο δωμάτιο. Αφού βρεθείτε εκεί, θα δείτε τέσσερις πόρτες με έναν συνδυασμό πάνω από καθεμία. Πρώτα παρατηρήστε το συνδυασμό της πόρτας στα δεξιά, μια και μπορείτε να ανοίξετε μία πόρτα κάθε φορά και αυτή θα είναι η πρώτη. Στη συνέχεια, με διαδοχικά άλματα από κολόνα σε κολόνα, θα πρέπει να φτάσετε στο πάνω μέρος του βασικού κτιρίου μέσα στο δωμάτιο. Εδώ θα βρείτε πέντε διακόπτες. Θα πρέπει να δίνετε το συνδυασμό που βλέπετε πάνω από κάθε πόρτα, έτσι ώστε αυτή να ανοίγει. Καθεμία οδηγεί σε ένα δωμάτιο το οποίο έχει μία πρόκληση, αλλά στο τέλος δίνει το αντίστοιχο έπαθλο.

Στο πρώτο δωμάτιο θα πρέπει να περάσετε πάνω από τέσσερις φλεγόμενες κολόνες. Ο μόνος τρόπος για να το κάνετε είναι να περάσετε πάνω από αυτές με τρέξιμο και άλματα. Καθώς πλησιάζετε την πρώτη, οι φλόγες θα σβήσουν για λίγα δευτερόλεπτα. Μόλις περάσετε από την πρώτη κολόνα συνεχίστε αμέσως για τη δεύτερη και ούτω καθ' εξής μέχρι να φτάσετε απέναντι.

Στο δεύτερο δωμάτιο θα δημιουργήσετε έναν αμμόλοφο μετακινώντας ένα μεγάλο block.



Για να φτάσετε σε αυτή την κολόνα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις άλλες (Palace Midas).



Προσέξτε τις λεπτομέρειες στη σχεδίαση της αρένας (Colosseum).

Οταν επιστρέψετε στο κεντρικό δωμάτιο, θα μπορείτε μέσω του αμμόλοφου να περάσετε σε ένα μυστικό πέρασμα.

Το τρίτο δωμάτιο είναι και το πιο εύκολο. Αρκεί να κινείστε αργά και προσεκτικά μέσα από τις λεπίδες που υπάρχουν στο έδαφος έτσι ώστε να μην τραυματιστείτε. Μόλις συγκεντρώσετε τα τρία έπαθλα, επιστρέψτε στην κεντρική αίθουσα και περάστε σε αυτήν όπου βρίσκεται το άγαλμα του Midas.

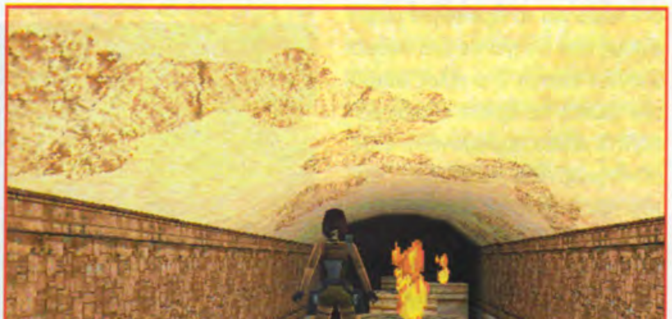
Τοποθετήστε τα στα χέρια του Midas, ένα κάθε φορά, και θα μετατρέπονται σε χρυσάφι. Αφού έχετε πλέον τρεις ράβδους χρυσού, θα μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε στο τέταρτο δωμάτιο για να ολοκληρώσετε το level.

Level 8 - Cistern

Για να ξεκινήσετε σε αυτό το level, θα πρέπει να μετακινήσετε ένα block για να φτάσετε το διακόπτη που βρίσκεται στον τοίχο. Αφού τον γυρίσετε, θα αφαιρεθεί ένα μεγάλο μέρος του πατώματος και εσείς θα πέσετε μέσα σε αυτό. Από εκεί θα βρεθείτε σε ένα πολύ μεγάλο δωμάτιο με πολλές γέφυρες και πόρτες. Η πρώτη αποστολή σας είναι να βρείτε δύο κλειδιά για να ανοίξετε τις δύο πόρτες στην άλλη άκρη του δωματίου. Το καθένα είναι για μία πόρτα, αλλά πρέπει να έχετε και τα δύο προτού πάτε να τις ανοίξετε. Το πρώτο κλειδί βρίσκεται στο πρεβάζι ψηλά στην περίμετρο του δωματίου. Για να το δείτε, κοιτάξτε δεξιά, αμέσως μόλις μπείτε στο δωμάτιο. Για να το πάρετε θα χρειαστεί να κάνετε αρκετά άλματα. Το δεύτερο κλειδί βρίσκεται μέσα στη λίμνη, ακριβώς στο κέντρο του δωματίου. Στο ίδιο δωμάτιο είναι και ο μοχλός ο οποίος θα πλημμυρίσει όλο το χώρο.

Αφού βρείτε και τα δύο κλειδιά, μπείτε στο δωμάτιο στα αριστερά. Μέσα εκεί θα βρείτε το ασημένιο κλειδί. Αφού το πάρετε, μπορείτε να ανοίξετε την πόρτα στα δεξιά, όπου θα βρείτε ένα δεύτερο. Τώρα πλέον έχετε δύο ασημένια κλειδιά και θα πρέπει να γυρίσετε στο άλλο δωμάτιο για να βρείτε το μοχλό και να πλημμυρίσετε το χώρο. Αφού γεμίσει νερό, περάστε από την πόρτα στα δεξιά και πάρτε το χρυσό κλειδί. Χρησιμοποιήστε και τα δύο ασημένια κλειδιά για να ανοίξετε τις δύο πόρτες στην άλλη άκρη του δωματίου. Με το χρυσό κλειδί θα μπορέσετε να ανοίξετε την τελική πόρτα του κυρίως δωματίου.

Στη συνέχεια, όμως, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε μερικά ακόμα λιοντάρια και να βρείτε ένα κρυμμένο block για να απελευθερώσετε την έξοδο.

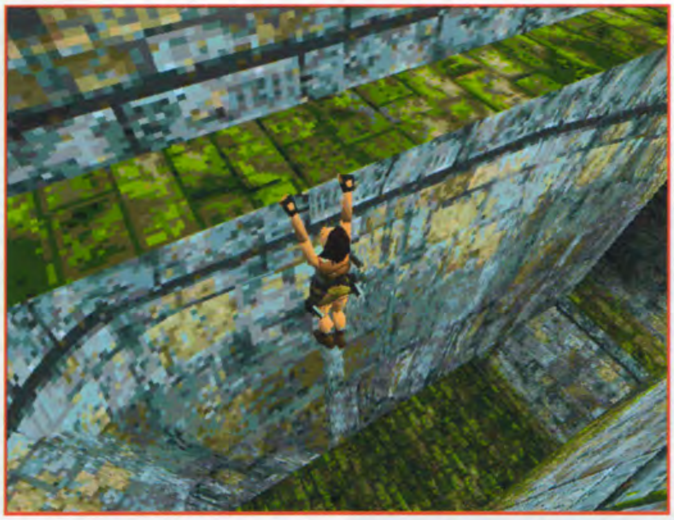


Οι τέσσερις κολόνες με τις φλόγες είναι από τα πιο δύσκολα σημεία (Palace Midas).

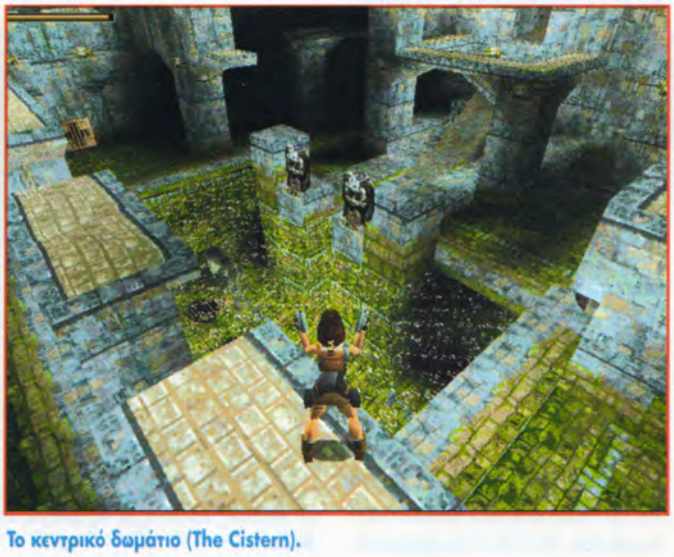
Level 9 - Tomb of Tihocan

Ξεκινήστε το level κολυμπώντας προς το βάθος και βρείτε το μοχλό για να κατεβάσετε τη στάθμη του νερού. Βγείτε από το νερό, γυρίστε το διακόπτη και πηγαίνετε προς το πρώτο μεγάλο δωμάτιο. Εδώ είναι ο πρώτος χώρος όπου θα αντιμετωπίσετε τον δεύτερο ανθρώπινο αντίπαλο του Pierre. Περάστε από αυτή την περιοχή σκαρφαλώνοντας προς το πάνω μέρος του δωματίου και, γυρνώντας το διακόπτη, βρείτε ένα τούνελ το οποίο είναι αρχικά κρυμμένο από ένα μεγάλο block και στη συνέχεια ένα μεγάλο υποβρύχιο τούνελ. Για να βγείτε από αυτό, θα πρέπει να βρείτε τον υπόγειο μοχλό ο οποίος αλλάζει τη ροή του νερού.

Οταν φτάσετε στο πάνω μέρος του επόμενου δωματίου, περάστε πηδώντας δίπλα από την κινούμενη λεπίδα και πιαστείτε στον απέναντι τοίχο. Από εκεί θα βρεθείτε σε έναν διάδρομο, στο τέλος του οποίου υπάρχει ένας διακόπτης. Για να τον φτάσετε όμως θα πρέπει να κάνετε εξάσκηση στην ικανότητά σας για αναρρίχηση. Στη συνέχεια μπείτε στο νερό για να βρείτε μια μικρή σχισμή που οδηγεί σε ένα ακόμα υπόγειο τούνελ. Στο τέλος αυτού του τούνελ θα βρείτε ένα δωμάτιο στο οποίο παραμονεύει ένας πάνθηρας. Στο πίσω μέρος αυτού του δωματίου υπάρχει ένας διακόπτης που πρέπει να αλλάξετε. Πίσω από το δωμάτιο και επάνω υπάρχει ένα άλλο με τρεις γορίλες, που καλό είναι να σκοτώσετε προτού ανεβείτε. Από αυτό το δωμάτιο πρέπει να πηδήξετε σε ένα άλλο με ταυτόχρονο πιάσιμο, όπου και εκεί θα βρείτε ένα χρυσό κλειδί. Αφού γυρίσετε, θα βρείτε ένα ακόμα πολύ μεγάλο κλειδί, το οποίο και θα χρησιμοποιήσετε. Αμέσως τέσσερις κολόνες θα βγουν στην επιφάνεια του νερού, μέσω των οποίων (πηδώντας από τη μία στην άλλη) θα βρεθείτε στην άλλη πλευρά της αίθουσας. Στο νέο χώρο που θα βρεθείτε, θα πρέπει να μετακινήσετε ένα block πάνω σε κάποια σημάδια που υπάρχουν στο πάτωμα (4) και τα οποία θα ανοίξουν διαδοχικές πόρτες. Τα τρία πρώτα δωμάτια περιέχουν μόνο χρήσιμα αντικείμενα αλλά και κινδύνους. Στο τέταρτο δωμάτιο θα πρέπει πρώτα να αποφύγετε τις δύο μεγάλες πέτρινες μπάλες και στη συνέχεια να βρείτε το rusty key. Επιστρέψτε στο κεντρικό δωμάτιο και μετακινήστε το block κάτω από την υπερυψωμένη πόρτα για να περάσετε από αυτήν. Αποφύγετε την πόρτα με τις λεπίδες και πάρτε ένα ακόμα rusty key. Στη συνέχεια, εντοπίστε την πόρτα με τα διπλά κλειδιά και χρησιμοποιήστε τα δύο που έχετε πάρει ήδη για να την ανοίξετε. Κατεβείτε τη ράμπα και μπείτε στη λίμνη. Βγείτε στην άλλη όχθη της αποφεύγοντας τον αλιγάτορα και ακολουθήστε το τούνελ για να φτάσετε σε έναν άλλο χώρο όπου θα πρέπει να τραβήξετε ένα διακόπτη. Μπείτε στο νερό και κατευθυνθείτε προς το ναό. Βρείτε το κρυφό τούνελ κάτω από το νερό, το οποίο οδηγεί σε ένα μυστικό δωμάτιο με έναν διακόπτη, που ανοίγει την πόρτα του ναού. Επιστρέψτε στο ναό αλλά προσέξτε το άγαλμα στα αριστερά. Καθώς περνάτε δίπλα του, το άγαλμα θα ζωντανέψει και θα αρχίσει να εκτοξεύει μπάλες φωτιάς. Μέσα στο ναό θα πρέπει να νικήσετε τον Pierre στο πιστολίδι. Στη συνέχεια, μαζέψτε το Scion και ένα κλειδί από το πτώμα. Χρησιμοποιήστε το κλειδί για να βγείτε από το level.



Ο μόνος τρόπος να πλησιάσετε αυτόν το διακόπτη (Tomb of Tihocan).



Το κεντρικό δωμάτιο (The Cistern).

Level 10 - City of Khamoon

Ξεκινήστε το level ανοίγοντας την πρώτη πόρτα που θα βρείτε και μετακινώντας το block από τον τοίχο, για να επιτρέψετε σε ένα άλλο block να μετακινηθεί με τη σειρά του πιο κοντά προς τον τοίχο. Χρησιμοποιήστε το δεύτερο block για να βγείτε από το λάκκο. Η επόμενη κίνησή σας είναι να βρείτε το δρόμο σας προς το Sphinx και στη συνέχεια να σκαρφαλώσετε πίσω από το κεφάλι του για να βρείτε το Saphire key. Χρησιμοποιήστε το για να μπείτε στο Sphinx και στη συνέχεια βρείτε το δρόμο σας προς το δωμάτιο με τη μικρή πισίνα και το άγαλμα της γάτας. Περάστε μέσα από την πισίνα και πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο, στο οποίο θα πρέπει να μετακινήσετε δύο blocks για να φτάσετε στην πόρτα. Θα βρείτε έναν διακόπτη σε αυτήν την πόρτα. Τραβήξτε τον και πηγαίνετε προς την πόρτα στην άλλη πλευρά της πισίνας, όπου υπάρχει άλλη μία πόρτα με διακόπτη, τον οποίο επί-



Σε διασταυρωμένα πυρά (Tomb of Tihocan).



Οι γορίλες που σας περίμεναν είναι πια νεκροί (Tomb of Tihocan).

σης χρησιμοποιείτε. Θα δημιουργηθεί το σημείο από όπου θα μπορείτε να βγείτε από το δωμάτιο. Γυρίστε πίσω στο δωμάτιο με το άγαλμα γάτας και κατεβείτε στο πιο κάτω επίπεδο. Οταν φτάσετε στο μεγάλο λάκκο, ψάξτε για έναν διακόπτη σε ένα μικρό άνοιγμα στον τοίχο. Τραβώντας το διακόπτη, θα γεμίσει το δωμάτιο με φως αλλά και μεγάλες γάτες που σας επιτίθενται. Μπείτε μέσα στο λάκκο και σκοτώστε τις γάτες. Ανεβείτε από την άλλη πλευρά του λάκκου και πηγαίνετε προς το δωμάτιο με τη μία χρυσή κολόνα. Στο πάνω μέρος αυτής της κολόνας θα βρείτε ένα δεύτερο Sapphire key. Ακολουθήστε το μονοπάτι γύρω-γύρω μέχρι να βρείτε ένα δωμάτιο με πολλές πλατφόρμες. Κάντε άλματα από τη μία στην άλλη και τραβήξτε το διακόπτη που θα βρείτε στην τελευταία από αυτές. Αυτό θα σας δώσει πρόσβαση σε ένα μυστικό δωμάτιο.

Γυρίστε πίσω από εκεί που ήρθατε μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο το οποίο έχει καλυφθεί με άμμο. Εκεί υπάρχει ένα μονοπάτι, που οδηγεί σε ένα μυστικό δωμάτιο. Μόλις φτάσετε σε αυτό, χρησιμοποιήστε το Sapphire key για να ολοκληρώσετε το level.

Level 11 - Obelisk of Khamoon

Ξεκινήστε το level ακολουθώντας το μονοπάτι μέχρι να μπείτε στο δωμάτιο με όλα τα μετακινούμενα blocks. Μετακινήστε το καθένα έτσι ώστε να εμφανιστούν οι κρυφές πόρτες. Εξερευνήστε προσεκτικά τα δωμάτια, μέχρι να βρείτε ένα Sapphire key κρυμμένο στην υπόγεια κατασκευή κάτω από την πισίνα. Πάρτε το κλειδί, γυρίστε στο δωμάτιο με τα πολλά blocks και χρησιμοποιήστε το στην πόρτα έξω από το δωμάτιο. Περάστε από την πόρτα προς το δωμάτιο με την πισίνα η οποία περιβάλλει έναν μικρό πύργο. Ανεβείτε προς τα πάνω ακολουθώντας την περίμετρο του δωματίου. Καθώς όμως ανεβαίνετε, τραβήξτε όλους τους μοχλούς που θα βρείτε για να έχετε πλήρη πρόσβαση. Κινούμενοι γύρω από το δωμάτιο θα ανοίγετε και τους διαδρόμους που οδηγούν προς τον πύργο, έναν κάθε φορά. Στο τέλος κάθε διαδρόμου υπάρχει ένα αντικείμενο-σύμβολο. Μόλις και τα τέσσερα έχουν συγκεντρωθεί, μία πόρτα στη βάση του πύργου και κάτω από το νερό θα ανοίξει. Κολυμπήστε μέσα από αυτήν για να ολοκληρωθεί το level.

Level 12 - Sanctuary of the Scion

Ξεκινήστε το level τρέχοντας στα σκαλιά μπροστά σας. Καθώς τα ανεβαίνετε θα πρέπει παράλληλα να αντιμετωπίσετε και κάποιες επικίνδυνες μούμιες. Στο τέλος των σκαλιών θα βρεθείτε στο πάνω μέρος του κεφαλιού ενός Sphinx. Κατεβείτε από αυτό και βρείτε ένα από τα δύο μέρη για να σκαρφαλώσετε στον τοίχο. Η πρώτη προσβάσιμη περιοχή είναι αυτή που περιέχει τέσσερις κολόνες. Πηδώντας από τη μία στην άλλη θα βρείτε ένα μονοπάτι που πηγαίνει κατά μήκος της σπηλιάς. Το δεύτερο μονοπάτι ξεκινά στην άλλη άκρη της σπηλιάς και μπορείτε να το προσεγγίσετε από ένα χαμηλότερο επίπεδο κατευθείαν πάνω στον τοίχο. Για να φτάσετε εκεί θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μοναδικό block που υπάρχει. Σε κάθε μονοπάτι θα βρείτε έναν διακόπτη. Γυρίστε καθέναν που βρίσκετε και περάστε από τις πόρτες που θα ανοίξουν για να πάρετε δύο Ankhs. Για να τα πάρετε όμως θα πρέπει πρώτα να κάνετε κάποια πολύ επικίνδυνα άλματα. Μόλις τα πάρετε, ανεβείτε στο πάνω μέρος του Sphinx και τοποθετήστε τα. Στη συνέχεια μπείτε στη βάση του Sphinx, η οποία θα σας οδηγήσει αυτόματα μέσα στο νερό. Κολυμπήστε μέχρι τη βάση του πρώτου αγάλματος και τραβήξτε το διακόπτη για να ανοίξει η πόρτα. Περάστε μέσα από αυτήν, ανεβείτε επάνω και γυρίστε το διακόπτη που θα σας επιτρέψει να κατευθυνθείτε προς το δεύτερο άγαλμα κάτω από το νερό. Ανεβείτε από το διάδρομο μέσα από το δεύτερο άγαλμα και μαζέψτε το Scarab στο τέλος του. Χρησιμοποιήστε το στη μεγάλη πόρτα, αφού και πάλι αντιμετωπίσετε αρκετές μούμιες. Στο τέλος του διαδρόμου θα συναντήσετε τον Larsen. Σκοτώστε τον και μαζέψτε το τρίτο από τα τέσσερα κομμάτια του Scion.

Level 13 - Natlas Mines

Ξεκινήστε το level κολυμπώντας κάτω από τον καταρράκτη, γυρνώντας το διακόπτη και επιστρέφοντας πάλι πίσω στο νερό. Βρείτε το δωμάτιο με τις μηχανές διύλισης και μετακινήστε το block

για να βρείτε το κρυφό μονοπάτι. Φθάνοντας στο τέλος του μονοπατιού, γυρίστε το διακόπτη και επιστρέψτε στον καταρράκτη. Στο τέλος της διαδρομής κάντε το άλμα πάνω από το νερό προς τον ανοικτό τοίχο. Περάστε από το δωμάτιο με τη σπηλιά και ακολουθήστε ένα μυστικό μονοπάτι στην οροφή του μικρού κτιρίου στο επόμενο δωμάτιο. Πηγαίνετε μέχρι το τέλος του τούνελ και τραβήξτε το διακόπτη για να ελευθερώσετε το Raft. Στη συνέχεια περάστε από την πύλη και αντιμετωπίστε την κινούμενη μπάλα ακολουθώντας την προς την πόρτα στο τέλος της διαδρομής. Εδώ θα βρείτε ένα από τα τρία Fuses. Επιστρέψτε στο κεντρικό δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το Raft για να έχετε πρόσβαση στο δωμάτιο που υπάρχει στην άλλη πλευρά του νερού. Μπείτε στο δωμάτιο με τα Natla και βρείτε τον κρυφό διακόπτη. Γυρίστε στο δωμάτιο με τις μηχανές και σπρώξτε το Natla crate κατά μήκος της αίθουσας. Χρησιμοποιήστε το για να ανεβείτε στο επάνω δωμάτιο και τραβήξτε το διακόπτη. Στο επόμενο δωμάτιο μαζέψτε όλα τα αντικείμενα που θα βρείτε στο πάτωμα. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με το Conveyor Belt, ενεργοποιήστε το Belt και μαζέψτε τα τελευταία Fuses. Μόλις πάρετε και το τελευταίο Fuse χρησιμοποιήστε τα στο Crate για να πάρετε τα όπλα μέσα από το κτίριο. Από την οροφή του ενός κτιρίου πηδήξτε προς το μυστικό πέρασμα στον τοίχο. Γυρίστε στο δωμάτιο με τις μηχανές και νικήστε τον Pierre στη μονομαχία. Αφού νικήσετε, βρείτε τη μικρή προεξοχή πάνω από το λάκκο με τη λάβα για να πέσετε κάτω. Μετά κατεβείτε πιο κάτω στην πλατφόρμα και περάστε από τη λάβα.



Το άγαλμα που ζωντάνεψε σας ρίχνει πολύ ισχυρά πυρά (Tomb of Tihocan).

Οταν βρείτε το TNT, διαλέξτε αυτό που μπορεί να μετακινηθεί και χρησιμοποιήστε το για να ανεβείτε στην πόρτα που βρίσκεται από πάνω. Στο τέλος της διαδρομής τραβήξτε το μοχλό για να ανατιναχτεί το TNT και στη συνέχεια γυρίστε στην τοποθεσία όπου βρισκόταν αυτό. Η έκρηξη έχει καθαρίσει τη διαδρομή του αρχικού μονοπατιού. Ακολουθήστε το και σε λίγο θα αντιμετωπίσετε ένα αγόρι πάνω σε ένα skateboard με δύο uzi στα χέρια του. Αφού κερδίσετε και αυτή τη μάχη, πάρτε τα uzi και συνεχίστε τη διαδρομή αποφεύγοντας τα boulders.

Περάστε μέσα από τις νάρκες και το λαβύρινθο σπρώχνοντας τα blocks μπρος και πίσω για να εμφανιστούν οι κρυφοί διακόπτες. Μόλις περάσετε και από εδώ, θα βρεθείτε σε ένα ανοικτό δωμάτιο όπου θα πρέπει να κερδίσετε μία ακόμη μάχη. Πάρτε την καραμπίνα από το πτώμα και ανεβείτε στην πυραμίδα στο τέλος του δωματίου για να βρείτε τον κρυφό διακόπτη στη μία πλευρά του τοίχου. Τραβήξτε τον και επιστρέψτε στο μικρό κτίριο κοντά στην είσοδο του δωματίου παίρνοντας το κλειδί για την πυραμίδα. Μπείτε στην πυραμίδα για να ολοκληρωθεί το level.



Γραφική τελειότητα (Obelisk of Khamoon).

Level 14 - Atlantis

Αφού μπείτε στην πυραμίδα, κινηθείτε προς τα πάνω και γυρίστε όλους τους διακόπτες. Ταυτόχρονα όμως θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και διάφορα τέρατα. Κατεβείτε προς τα κάτω μέσα από την ανοιγμένη πόρτα. Γυρίστε το διακόπτη στο τέλος της αίθουσας για να ανοίξετε την κύρια πόρτα και περάστε μέσα από αυτήν. Πηδήξτε στο πρεβάζι στην άλλη άκρη του δωματίου. Στο επόμενο δωμάτιο πηδήξτε στο πρεβάζι και γυρίστε πίσω προς το διακόπτη ο οποίος ανοίγει την πόρτα στο τέλος του διαδρόμου. Περάστε από την πόρτα και πηδήξτε μέσα στη λίμνη. Τραβήξτε το διακόπτη που θα βρείτε κάτω από το νερό και γρήγορα βγείτε έξω για να πάτε στο δωμάτιο προτού κλείσει και πάλι η πόρτα. Επιστρέψτε στην άλλη άκρη και στο δεύτερο δωμάτιο όπου θα βρείτε νέα λάβα. Περάστε από αυτήν και μπείτε μέσα στο ψηλό δωμάτιο στο τέλος του χώρου. Στο τέλος της διαδρομής πηδήξτε μέσα στο νερό, βρείτε το διακόπτη και περάστε μέσα από την υποβρύχια πόρτα. Πηδήξτε πάνω από το χάσμα στην άλλη πλευρά και συνεχίστε προς τα επάνω. Στο επόμενο δωμάτιο τραβήξτε όλους τους διακόπτες και κολυμπήστε μέσα στο τούνελ με την πύλη. Αυτό είναι ένα πολύ επικίνδυνο μέρος λόγω των πολλών τεράτων που σας επιτίθενται. Στο επόμενο δωμάτιο γυρίστε το διακόπτη και χρησιμοποιήστε το block για να φράξετε τη διαδρομή μιας κινούμενης μπάλας. Επιστρέψτε πάλι στο δωμάτιο και βγείτε από την άλλη πλευρά. Στο επόμενο δωμάτιο θα πρέπει να σκοτώσετε αρκετά επικίνδυνα ζώα και να πηδήξετε πάνω από έναν λάκκο στην άλλη πλευρά της

ράμπας. Κινηθείτε γύρω από το λάκκο με τη φωτιά και βγείτε πάλι στην άλλη πλευρά όπου θα γυρίσετε το διακόπτη. Στη συνέχεια βγείτε από την πόρτα πίσω από το βράχο. Κινηθείτε στο επόμενο δωμάτιο πηδώντας από κολόνα σε κολόνα. Αντιμετωπίστε τα τρία τέρατα στο επόμενο πλάτωμα. ΜΗΝ τραβήξετε το διακόπτη στο επόμενο δωμάτιο. Αντί αυτού, μπείτε μέσα από την πόρτα και ανεβείτε στο επάνω δωμάτιο. Οταν φτάσετε στη ράμπα με τις λεπίδες στο στιλ του "Prince of Persia", παρακολουθήστε με την ησυχία σας την "απειλή" στην άλλη άκρη. Αποφύγετε αυτήν και τα βελάκια και κατευθυνθείτε προς το πάνω μέρος της ράμπας.

Βρείτε το μετακινούμενο block κάτω από την τεράστια καρέκλα και πηγαίνετε στο κρυφό σημείο πίσω από αυτό. Στην άλλη πλευρά των καρεκλών θα βρείτε δύο διακόπτες και πόρτες-παγίδες. Επιλέξτε μία και ετοιμαστείτε να πάρετε μια γρήγορη απόφαση για το τι θα κάνετε στη συνέχεια. Στο τέλος κάθε διαδρομής υπάρχει ένας διακόπτης τον οποίο πρέπει να τραβήξετε για να βγείτε από την κεντρική πόρτα πίσω στο βασικό δωμάτιο.

Αφού νικήσετε τους "εχθρούς", στο επόμενο δωμάτιο θα βρείτε μία μορφή του εαυτού σας χωρίς δέρμα. Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα είδωλό σας το οποίο κινείται σε αναλογία με εσάς. Κάντε το να κατευθυνθεί προς τον πύρινο λάκκο και βγείτε από την πόρτα στην άλλη άκρη του δωματίου. Αφού βγείτε, κατευθυνθείτε προς το δωμάτιο με το λάκκο με τη λάβα. Γυρίστε δύο διακόπτες (ένας σε κάθε πλευρά του λάκκου) για να ανεβάσετε τη γέφυρα. Μόλις την περάσετε, προσπαθήστε να πάρετε το Scion για να ολοκληρώσετε το level. Στην πραγματικότητα δεν μπορείτε να το πάρετε ακόμα, αλλά πρέπει να προσπαθήσετε για να ολοκληρωθεί το level.



Επίθεση από προϊστορικά τέρατα (Sanctuary of the Scion).

Level 15 - The Great Pyramid

Για να ξεκινήσει το τελευταίο level, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε το γιγαντιαίο τέρας Torso. Δεν υπάρχει κάποιος εύκολος τρόπος για να το νικήσετε, αλλά μπορείτε να δοκιμάσετε να σταθείτε στην άκρη της πλατφόρμας ανάμεσα στα πυρά. Αφού σκοτώσετε το τέρας και περάσετε την πόρτα, ανεβείτε στο επάνω επίπεδο. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τα blocks που υπάρχουν για να φτάσετε στο διακόπτη. Αφού τον πατήσετε, γυρίστε για να δείτε την κρυφή πόρτα. Οταν φτάσετε στη σπηλιά, πηγαίνετε στην άλλη πλευρά πηδώντας πίσω και εμπρός. Οταν βρεθείτε στην άλλη άκρη, μπείτε στην πόρτα στο τέλος. Μέσα στο δωμάτιο πυροβολήστε το αντικείμενο που περιστρέφεται στο κέντρο, μέχρι το δωμάτιο να αρχίσει να περιστρέφεται κι αυτό. Τότε βγείτε από την πόρτα και μπείτε στο λάκκο που βρίσκεται δεξιά της γέφυρας. Βρείτε μια τρύπα στο έδαφος και μπείτε μέσα. Οταν βρεθείτε στο λάκκο με τα βελάκια, κινηθείτε κατά μήκος της λάβας κρεμασμένοι από τον τοίχο και κινούμενοι με το πλάι. Σε αυτό το σημείο είναι αδύνατο να περάσετε χωρίς να υποστείτε κάποια σημαντική ζημιά από τα βελάκια, γι' αυτό φροντίστε να έχετε τέλεια "υγεία" προτού ξεκινήσετε.

Πηδήξτε αποφεύγοντας τη λεπίδα και προσέχοντας να μην πηδήξετε πάρα πολύ μακριά και βρεθείτε μέσα στα καρφιά. Στη συνέχεια περπατήστε πολύ αργά ανάμεσα στα καρφιά. Η επόμενη δοκιμασία είναι να πηδήξετε απέναντι από το λάκκο στο σημείο με το κατεστραμμένο πάτωμα. Υπάρχει αρκετός χρόνος έτσι ώστε να πηδήξετε προς τα εκεί και να κάνετε και δεύτερο άλμα αμέσως. Στη συνέχεια θα πρέπει να πηδήξετε προς δύο κολόνες στη μέση ενός λάκκου με λάβα. Χτυπήστε το κουμπί του άλματος με το που θα φτάσετε στην πρώτη κολόνα και συνεχίστε να τρέχετε μέχρι να φτάσετε στην τρίτη και την τέταρτη. Αυτή είναι αρκετά φαρδιά ώστε να μπορείτε να σταθείτε. Από εδώ θα πρέπει να αποφύγετε τρεις ακόμα παγίδες. Ο επόμενος διάδρομος γεμίζει με λάβα καθώς κινούμαστε σε αυτόν, γι' αυτό κινηθείτε πολύ γρήγορα και δοκιμάστε να κάνετε άλματα εάν η λάβα φτάνει πολύ κοντά στο πόδι. Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς το διάδρομο στα αριστερά και σταματήστε αμέσως μόλις εμφανιστεί το πρώτο Boulder και περάσει πάνω από το κεφάλι σας. Πηγαίνετε προς την άκρη του λάκκου και πηδήξτε προς την άλλη πλευρά στην οποία μπορείτε να πιαστείτε με τα χέρια. Καθώς είστε κρεμασμένοι, ένα δεύτερο Boulder θα περάσει πάνω από το κεφάλι σας. Μόλις περάσει, μπορείτε να ανεβείτε πάνω και να κινηθείτε. Εδώ είναι ένα από τα πιο επικίνδυνα σημεία γι' αυτό καλό είναι να σώσετε προτού το επιχειρήσετε.

Στο επόμενο δωμάτιο θα πρέπει να πηδήξετε πάνω από τρεις πυρσούς. Για να το επιτύχετε, κάντε άλματα με ταχύτητα από τη μία άκρη της πλατφόρμας στην άλλη και ούτω καθεξής. Καθώς μπαίνετε στο επόμενο δωμάτιο θα παρατηρήσετε τρία πράγματα. Εναν κατεστραμμένο πίνακα ελέγχου δίπλα στην κινούμενη λεπίδα, μία μικρή πισίνα και ένα δωμάτιο μετά την κατεστραμμένη πλατφόρμα. Αυτό το δωμάτιο περιέχει μόνο ένα Medi pack αλλά εκεί θα αντιμετωπίσετε τον τελικό "κακό", γι' αυτό καλό είναι να το πάρετε. Για να τα καταφέρετε κάντε άλμα προς τη μισοκατεστραμμένη πλατφόρμα και αμέσως μετά προς την προεξοχή, μια και το πάτωμα θα καταρρεύσει. Αφού πάρετε το Medi Pack, μπείτε στην πισίνα. Θα παρατηρήσετε ότι είναι πολύ μικρή, αλλά κατευθύνετε το άλμα προς τα εκεί που ήταν η κατεστραμμένη πλατφόρμα και δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα να πέσετε μέσα στο νερό. Αφού βρεθείτε μέσα στο νερό, θα τεθείτε αντιμέτωπος με τον τελικό "κακό". That is all... Ουφ! ■

Κεντρικό θέμα της επικοινωνίας μας αυτόν το μήνα είναι, βέβαια, οι νέοι μεγάλοι διαγωνισμοί που προκηρύσσει το GameNet. Ετσι, όλοι θα έχουμε την ευκαιρία να ξαναζήσουμε από κοντά αυτήν τη μοναδική ατμόσφαιρα που χαρακτηρίζει τα τουρνουά μας, ενώ οι μάχες αναμένεται να είναι και πάλι επικές. Ωρα, όμως, να μπούμε στο "ψητό"...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor the Barbarian



Το partyline του Tetrinet.

ΟΙ ΝΕΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΑΣ

Οι δύο νέοι διαγωνισμοί του GameNet προκηρύχθηκαν επίσημα και θα διεξαχθούν στα παιχνίδια Warcraft II και Tetrinet. Πολλοί φίλοι ζήτησαν και το Red Alert, η έλλειψη όμως δυνατότητας save στη multiplayer version θα προκαλούσε αδικίες στην περίπτωση που, παραδείγματος χάρη, διακοπτόταν η σύνδεση κάποιου παίκτη κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πάντως, επιφυλάσσουμε μια έκπληξη στους φίλους του Red Alert, η οποία θα ανακοινωθεί σύντομα.

Και οι δύο διαγωνισμοί θα διεξαχθούν με ομάδες των τεσσάρων ατόμων, από τα οποία έως και τρία θα παίζουν ταυτόχρονα στο Tetrinet ή δύο στο Warcraft II (από κάθε ομάδα). Θα πρέπει, λοιπόν, όσοι θέλετε να συμμετάσχετε, να δηλώσετε συμμετοχή με μήνυμα στα on-line fora του GameNet (διάσκεψη netgamer στην CompuLink BBS και www.compulink.gr/ gamenet/ στον Web server COSMOS) μέχρι τις 10 Μαΐου. Θα δοθεί επιπλέον προθεσμία πέντε ημερών για τη δημιουργία των ομάδων.

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΔΙΠΛΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΤΟΥ GAMENET

1. Cyberboy (αξίας 34.000 δρχ.)

Μπείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας με το Cyberboy. Περιέχει τα ειδικά γυαλιά και ό,τι άλλο χρειάζεστε για να μετατραπεί η οθόνη σας σε έναν τρισδιάστατο κόσμο!

2. Digiphone (αξίας 18.000 δρχ.)

Το Digiphone σας επιτρέπει να μιλήσετε με κάποιον μέσω του υπολογιστή σας και να πληρώνετε τοπική κλήση, ανεξαρτήτως απόστασης. Απαιτείται, τόσο εσείς όσο και ο συνομιλητής σας, να έχετε πρόσβαση στο Internet και μικρόφωνο.

3. After Dark (αξίας 12.000 δρχ.)

Η πιο γνωστή σειρά screen savers με πωλήσεις που ξεπερνούν τα 5 εκατομμύρια!

4. CD-ROM Olympic Gold (αξίας 8.000 δρχ.)

Η επίσημη εγκυκλοπαίδεια των Ολυμπιακών Αγώνων σε CD-ROM με πληροφορίες για τους αγώνες, τους αθλητές και τις χώρες που έλαβαν μέρος στις Ολυμπιάδες. Περιέχει περισσότερο από μία ώρα video, 1.700 φωτογραφίες, 1.000 σελίδες κειμένου, στατιστικά για 18.000 νικητές και 100 βιογραφίες για τους θρύλους των αγώνων.

Τα δώρα είναι κοινά και για τα δύο τουρνουά και αποτελούν μία ευγενική προσφορά των καταστημάτων Multirama-Γερμανός (Τσιμισκή 109, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-256858, Στουρνάρη και Τζωρτζ 34, Αθήνα, 01-3829106-7, Βουλιαγμένης 534, Αθήνα, 01-9966660-677), τα οποία και ευχαριστούμε.

1. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟ WARCRAFT II

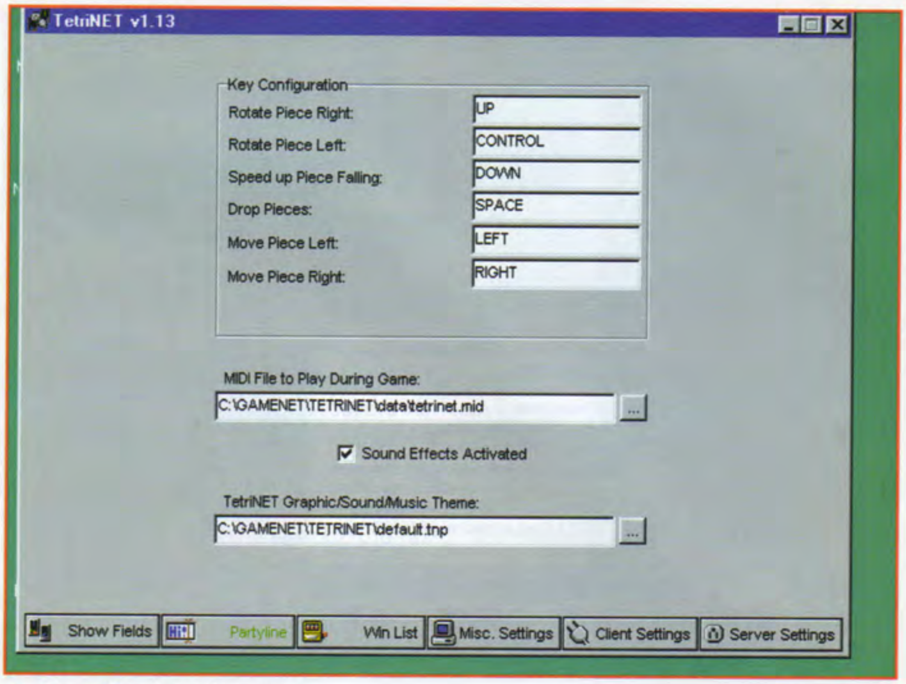
Οροι συμμετοχής:

1. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι συνδρομητές της CompuLink που έχουν serial number για το GameNet. Οι δηλώσεις συμμετοχής στο διαγωνισμό γίνονται δεκτές μέχρι και τα μεσάνυχτα της 10ης Μαΐου. Οι συμμετέχοντες θα οργανωθούν σε ομάδες των τεσσάρων παικτών. Οι αγώνες θα γίνονται κάθε Παρασκευή και Σάββατο και θα είναι διάρκειας 60 λεπτών. Οι ώρες και οι ημέρες μπορούν να αλλαχθούν, αν υπάρχει αμοιβαία συμφωνία των ομάδων.

2. Σε κάθε αγώνα θα λαμβάνουν μέρος δύο από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν, ενώ το πρόγραμμα των αγώνων θα διαμορφωθεί έπειτα από κλήρωση, η ημερομηνία και η ώρα της οποίας θα ανακοινωθούν δημόσια. Από κάθε ομάδα θα μπορούν να διαγωνιστούν σε κάθε αγώνα ένας ή δύο παίκτες, οι οποίοι θα επιλέγονται κάθε φορά από την ίδια την ομάδα. Σε περίπτωση που κάποια ομάδα διαθέτει έναν παίκτη μόνο την ώρα που έχει αγώνα, τότε και η άλλη ομάδα θα διαγωνιστεί υποχρεωτικά με έναν μόνο παίκτη της. Γενικά, εάν δεν υπάρξει συμφωνία ανάμεσα στις δύο ομάδες σχετικά με το πόσοι παίκτες θα αγωνιστούν από την καθεμιά, ο αγώνας θα διεξάγεται με έναν παίκτη από κάθε ομάδα.

3. Πριν από κάθε αγώνα, θα αποφασίζεται, με αμοιβαία συμφωνία, ο αριθμός των εξόδων από το παιχνίδι που δικαιούται κάθε παίκτης για λόγους διακοπής σύνδεσης, υψηλού ping κ.λπ. Οποιος ξεπεράσει τον προκαθορισμένο αυτό αριθμό, θα αποκλείεται από τη συνέχεια του αγώνα, άσχετα αν ευθύνεται ή όχι ο ίδιος για τα προβλήματα σύνδεσής του. Σε περίπτωση που οι διαγωνιζόμενες ομάδες αμελήσουν να καθορίσουν αυτόν τον αριθμό εξόδων, θεωρούνται ως default οι δύο για κάθε παίκτη. Επειτα από κάθε επιτρεπτή διακοπή, ο παίκτης που έφυγε θα πρέπει να επανέλθει στο Kali chat σε διάστημα 10 λεπτών. Αν έρθει, θα φορτώνεται το τελευταίο save και ο αγώνας θα συνεχίζεται κανονικά. Αλλιώς, ο αγώνας θα συνεχίζεται χωρίς αυτόν ή θα περατώνεται, αν η ομάδα δεν έχει άλλον παίκτη.

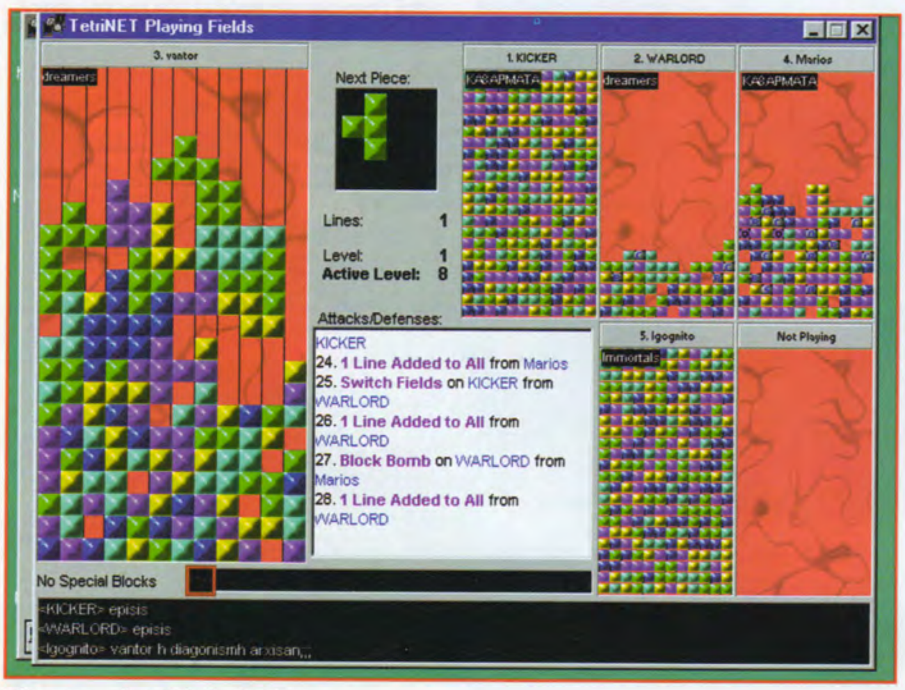
4. Εάν μετά το πέρας των 60 λεπτών δεν υπάρχει τελικός νικητής, τότε θεωρείται ως τέτοιος αυτός που έχει συγκεντρώσει το μεγαλύτερο άθροισμα hills + 5 * razings (δηλαδή τα razings πολλαπλασιάζονται επί 5 και μετά προστίθενται στα kills). Ο νικητής κάθε αγώνα παίρνει 3 βαθμούς και ο ηττημένος 1. Ομάδα της οποίας δεν προσήλθε κανένας παίκτης να αγωνιστεί σε κάποιον αγώνα, βαθμολογείται με 0 βαθμούς. Εάν κάποιος αγώνας λήξει ισόπαλος, θα κερδίσει η ομάδα με τον περισσότερο χρυσό (Gold). Αν και εδώ υπάρχει ισοβαθμία, οι δύο ομάδες παίρνουν από 2 βαθμούς καθεμία. Κάθε ομάδα θα αγωνιστεί από μία φορά με όλες τις άλλες και, μετά το πέρας των αγώνων, οι τέσσερις πρώτες ομάδες θα αγωνιστούν μεταξύ τους για την ανάδειξη της νικήτριας. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, θα διεξαχθεί επαναληπτικός αγώνας.



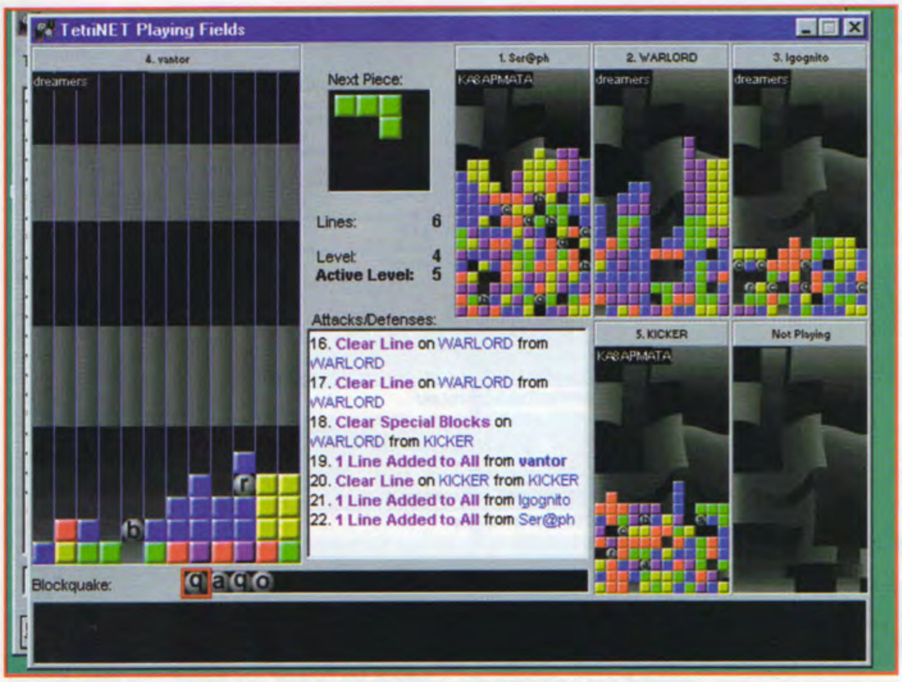
Η οθόνη αλλαγής configuration.

Θα επακολουθήσει δεύτερη φάση, στην οποία οι τέσσερις παίκτες της νικήτριας ομάδας θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα τέσσερα βραβεία του διαγωνισμού. Οι λεπτομέρειες αυτής της φάσης θα ανακοινωθούν εν καιρώ.

5. Οι αγώνες θα εποπτεύονται από παρατηρητή της CompuLink, ο οποίος θα ανακοινώνει τη θέση του στην αρχή του αγώνα και δεν θα πρέπει να τον πλησιάσει κανείς κατά τη διάρκειά του (να μπει δηλαδή σε ζώνη που βρίσκεται στην εμβέλεια των μονάδων του παρατηρητή). Οποιος το κάνει, αρχικά δέχεται παρατήρηση και στη συνέχεια η ομάδα του ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ. Οι παίκτες οφείλουν να βρίσκονται στο Kali chat 10 λεπτά πριν από την προκαθορισμένη ώρα έναρξης του αγώνα. Μόλις ο παρατηρητής σημάνει την έναρξη, εισέρχονται στο chatroom του Warcraft όπου ο παρατηρητής επιλέγει μια τυχαία πίστα (εάν τυχόν υπάρχει αμοιβαία συμφωνία των ομάδων για την πίστα, γίνεται αποδεκτή). Οι παίκτες στη συνέχεια μπαίνουν στο παιχνίδι, όπου δεν θα πρέπει να κάνουν καμία απολύτως κίνηση (δηλαδή, να αρχίσουν να χτίζουν) προτού δοθεί σήμα από τον παρατηρητή. Οταν το σήμα δοθεί, αρχίζουν να χτίζουν και μπορούν να επιτεθούν στον αντίπαλο οποιαδήποτε στιγμή, χωρίς να υπάρχει δηλαδή η διαδικασία της περιόδου ανακωχής. Το Fog of War θα εί-



Λίγο πριν από το (άδοξο...) τέλος.



Στο κάτω μέρος της οθόνης διακρίνεται το inventory, που αυτήν τη στιγμή περιέχει τέσσερα special blocks.

ναι Off, ώστε ο παρατηρητής να μπορεί να ε-λέγξει αμέσως τυχόν ενστάσεις.

6. Απαγορεύεται αυστηρά η αλλοίωση των αυθεντικών αρχείων του παιχνιδιού, η χρησιμοποίηση cheats ή άλλων κόλπων και μεθόδων "βρώμικου" παιχνιδιού. Σε κάθε τέτοια περίπτωση που γίνει αντιληπτή, η ομάδα που υποπίπτει στο παράπτωμα θα αποκλείεται από το διαγωνισμό. Η CompuLink Network διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή του.

2. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟ TETRINET

Οροι συμμετοχής:

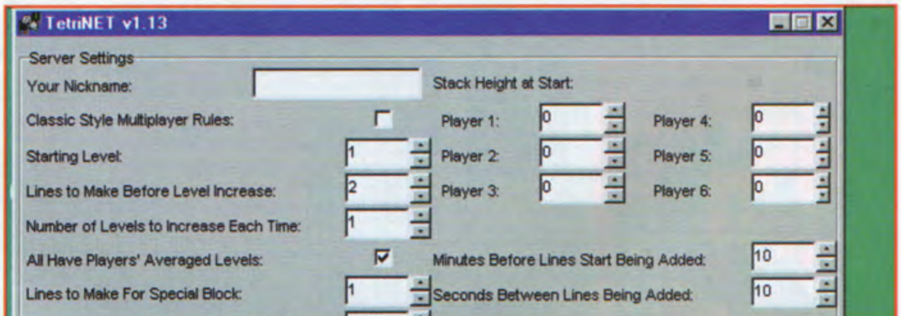
1. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι συνδρομητές της CompuLink που έχουν serial number για το GameNet. Οι δηλώσεις συμμετοχής στο διαγωνισμό γίνονται δεκτές μέχρι και τα μεσάνυχτα της 10ης Μαΐου. Οι συμμετέχοντες θα οργανωθούν σε ομάδες των τεσσάρων παικτών. Οι αγώνες θα γίνονται κάθε Σάββατο και Κυριακή και θα διαρκούν όσο χρειαστεί για την τελική νίκη. Οι ώρες και οι ημέρες μπορούν να αλλαχθούν, αν υπάρχει αμοιβαία συμφωνία των ομάδων.

2. Σε κάθε αγώνα θα λαμβάνουν μέρος δύο από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν, ενώ το πρόγραμμα των αγώνων θα διαμορφωθεί έπειτα από κλήρωση, η ημερομηνία και η ώρα της οποίας θα ανακοινωθούν δημόσια. Από κάθε ομάδα θα μπορούν να διαγωνιστούν σε κάθε αγώνα τρεις παίκτες, οι οποίοι θα επιλέγονται κάθε φορά από την ίδια την ομάδα. Σε περίπτωση που κάποια ομάδα διαθέτει μόνο έναν ή δύο παίκτες την ώρα που έχει αγώνα, τότε θα παίζει μόνο με αυτούς, ενώ η αντίπαλη μπορεί να έχει στην arena και τους τρεις δικούς της. Στους αγώνες θα υπάρχει και παρατηρητής της CompuLink, ο οποίος θα αναλαμβάνει το ρόλο του server. Αν κάποιος παίκτης βγει από τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, το παιχνίδι θα συνεχίζεται κανονικά εκτός αν υπάρχει γενικότερο πρόβλημα (μπορεί βέβαια στη συνέχεια να ξαναμπεί, μια και το παιχνίδι παρέχει αυτήν τη δυνατότητα).

3. Νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται αυτή που θα κερδίσει πρώτη δύο παιχνίδια και παίρνει 4 βαθμούς, αν το σκορ είναι 2-0, και 3, αν το σκορ είναι 2-1. Η ηττημένη ομάδα βαθμολογείται αντίστοιχα με 1 και 2 βαθμούς. Ομάδα της οποίας κανένας παίκτης δεν προσήλθε να αγωνιστεί, βαθμολογείται με 0 βαθμούς.

4. Οι παίκτες θα πρέπει να μπουν απευθείας στον server Tetrinet, μόλις τον δουν να εμφανίζεται στο GameNet. Ο server αυτός θα αφιερώνεται αποκλειστικά στην εξυπηρέτηση των διαγωνιζομένων και δεν θα επιτρέπεται η είσοδος κανενός άλλου παίκτη κατά τη διάρκεια των αγώνων του διαγωνισμού. Κανένας άλλος χρήστης του GameNet δεν έχει δικαίωμα να χρησιμοποιεί το nickname Tetrinet ή παράγωγα αυτού για οποιονδήποτε λόγο.

5. Οι αγώνες θα διεξάγονται με τα default



Τα Server Settings του Tetrinet.

settings του παιχνιδιού, εκτός αν και οι δύο ομάδες ζητήσουν, με αμοιβαία συμφωνία, κάποια αλλαγή από τον server. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει, με το πέρας του διαγωνισμού, την υψηλότερη βαθμολογία, ανακηρύσσεται νικήτρια και οι παίκτες της θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα δώρα σε δεύτερη φάση, οι λεπτομέρειες της οποίας θα ανακοινωθούν εν καιρώ.

6. Απαγορεύεται αυστηρά η αλλοίωση των αυθεντικών αρχείων του παιχνιδιού, η χρησιμοποίηση cheats ή άλλων κόλπων και μεθόδων "Βρώμικου" παιχνιδιού. Σε κάθε τέτοια περίπτωση που γίνει αντιληπτή, η ομάδα που υποπίπτει στο παράπτωμα θα αποκλείεται από το διαγωνισμό. Η CompuLink Network διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή του.

ΥΓ.: Οποιος παίκτης θέλει, μπορεί να λάβει μέρος και στους δύο διαγωνισμούς. Οι τελικοί και των δύο διαγωνισμών θα γίνουν σε κατάστημα της αλυσίδας Multirama-Γερμανός, όπου θα λάβει χώρα και η απονομή των επάθλων.

TETRINET

Ισως κάποιοι από εσάς να μη γνωρίζετε τι ακριβώς είναι το Tetrinet, το ένα από τα δύο παιχνίδια του νέου τουρνουά μας. Πρόκειται λοιπόν για μια νέα έκδοση του γνωστού Tetris, ειδικά προσαρμοσμένη για δικτυακό περιβάλλον και, φυσικά, για το GameNet. Ας δούμε πώς μπορείτε να παίξετε το Tetrinet (το παιχνίδι υπάρχει στα Αρχεία-Προγράμματα της home page του GameNet και της διάσκεψής του στην CompuLink BBS).

Καταρχήν, πρέπει να βρείτε και εν συνεχεία να συνδεθείτε με κάποιον που έχει ήδη ξεκινήσει ένα παιχνίδι. Για να το κάνετε αυτό δείτε, πατώντας το Game button από την Toolbar του Kali client, το IP number του και τοποθετήστε το στο μενού "Client settings" του παιχνιδιού. Αφού συνδεθείτε μαζί του μέσω αυτής της διαδικασίας, πηγαίνετε στο "PartyLine" όπου μπορείτε να κάνετε chat μαζί του και με τους υπόλοιπους βέβαια παίκτες που έχουν μπει στο παιχνίδι, ακολουθώντας την ίδια διαδικασία με εσάς. Οταν ο παίκτης που έχει το ρόλο του host ξεκινήσει το παιχνίδι, πρέπει να πατήσετε το "Show Fields" button με το οποίο οδηγείστε σε μια καινούρια οθόνη, όπου βλέπετε το δικό σας playing field καθώς και αυτά των φίλων ή αντιπάλων σας. Αν θέλετε εσείς ο ίδιος να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι, απλώς πατήστε το "Server Settings" button και δώστε το nickname σας. Κατόπιν, πατήστε το Start Server button και είστε έτοιμος να φιλοξενήσετε όσους επιθυμούν να συνδεθούν με την IP address σας και να ξεκινήσουν το παιχνίδι. Σε ένα session μπορούν να φιλοξενηθούν συνολικά έως και έξι παίκτες. Η βασική λογική και οι κανόνες λειτουργίας του Tetrinet είναι ακριβώς ίδια με αυτούς του Tetris. Η μόνη και μεγάλη βέβαια αλλαγή, που κάνει και τη διαφορά με δεδομένο πάντοτε το ότι αναφερόμαστε σε multiplayer game, είναι η προσθήκη special blocks που αποτελούν τα όπλα με τα οποία μπορείτε να βοηθήσετε τους "συμμάχους" σας στο παιχνίδι ή να δυσκολέψετε τα πράγματα για τους αντιπάλους σας. Ανάλογα με το configuration που έχει επιλέξει ο host για το session, ένα special block που περιέχει κάποιο γράμμα του αλφαβήτου θα εμφανίζεται περισσότερο ή λιγότερο συχνά στην πίστα σας όταν καταφέρετε να φτιάξετε μία τουλάχιστο "γραμμή". Στη συνέχεια, αφού τα special blocks έχουν πια δημιουργηθεί στην πίστα σας, αν φτιάξετε εκ νέου μία ή περισσότερες γραμμές που να περιέχουν κάποια από τα special blocks, τότε αυτά θα τοποθετηθούν στο inventory σας και θα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στη συνέχεια του παιχνιδιού. Κάποιος χάνει, όπως και στην original έκδοση του Tetris, όταν ο σωρός του φθάσει στην κορυφή της πίστας, ενώ ο νικητής είναι βέβαια αυτός που θα καταφέρει να παραμείνει τελευταίος στο παιχνίδι. Μπορείτε κάθε φορά να χρησιμοποιείτε μόνο το special block που βρίσκεται πρώτο στο inventory (δεν έχετε, δηλαδή, δυνατότητα επιλογής ανάμεσα στο σύνολο των όσων διαθέτετε) και για να επιδράσετε με αυτό σε κάποιον από τους υπόλοιπους παίκτες δίνετε απλώς τον αριθμό του παίκτη. Αν δώσετε τον αριθμό που αντιστοιχεί σε εσάς, το special block θα επιδράσει στο δικό σας σωρό αντίστοιχα. Οπως θα καταλάβατε μέχρι τώρα, το παιχνίδι είναι απίστευτα εθιστικό και προσφέρεται ιδιαίτερα για κόντρες ανάμεσα σε ομάδες παικτών. Καλή διασκέδαση σε όσους δοκιμάσουν το καινούριο μεγάλο hit του GameNet και, βέβαια, καλή τύχη στους παίκτες του τουρνουά!

■

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΟΥ GAMENET

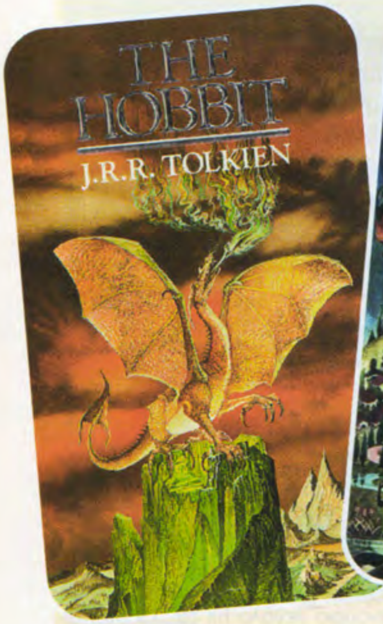


Ξεκινάμε αυτόν το μήνα, όπως σας είχαμε υποσχεθεί, την παρουσίαση των φίλων του GameNet, αρχίζοντας με τον indigo, κατά κόσμον Γιάννη Παπαδόπουλο. Ας δούμε τι μας είπε...

"Είμαι 31 ετών, έχω τελειώσει Τουριστικές Επιχειρήσεις στο ΤΕΙ Πάτρας και, μεταξύ των πολλών και διάφορων hobbies που έχω, συγκαταλέγω και το PC σε όλες τις εκφάνσεις του. Εδώ και δύο περίπου μήνες έχω πρόσβαση στο Internet μέσω του provider της CompuLink. Γενικά είμαι ενθουσιασμένος με την όλη φάση. (Και πώς να μην είμαι άλλωστε; Μέσα σε ελάχιστες στιγμές καλύπτω ακόμα και τις πιο ακραίες απαιτήσεις σε θέματα γνώσεων και... όχι μόνο!) Ειδικά όμως το GameNet είναι φοβερά εθιστικό, μια και μπορείς να κάθεσαι με τις ώρες και να ασχολείσαι με αυτό. Εχει τα πάντα: Πραγματικά εθίζεσαι παίζοντας (προσωπικά προτιμώ τα Warcraft, Tetrinet, Red Alert, Command and Conquer), μπορείς να συνομιλήσεις ζωντανά με άλλους χρήστες ή να συμμετάσχεις σε διαγωνισμούς με διάφορα έπαθλα (αυτή τη φορά δεν θα είμαι τόσο εύκολος αντίπαλος... This is a promise!!!)."

Role Playing Games

MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING







Η σειρά Middle-Earth της εταιρίας Iron Crown είναι ένας από τους καλύτερα αναπτυγμένους κόσμους παιχνιδιών ρόλων που φτιάχτηκαν ποτέ! Βασίζεται σε δύο από τα δημοφιλέστερα βιβλία της φανταστικής λογοτεχνίας - The Hobbit και The Lord of the Rings - και απευθύνεται τόσο στους λάτρες του Tolkien όσο και σε αυτούς που αγαπούν τα καλά παιχνίδια περιπέτειας.

Ως αφιέρωμα στο Middle-Earth RPG παραθέτουμε επιλεκτικά κάποια προϊόντα του.





Middle-Earth Role Playing - Second edition



Οι κανόνες του παιχνιδιού! Ολα όσα χρειάζονται παίκτες και GMs προκειμένου να αναβιώσουν τη δημοφιλέστερη τριλογία της φανταστικής λογοτεχνίας στο The Lord of the Rings. Τιμή: 6.000 δρχ.

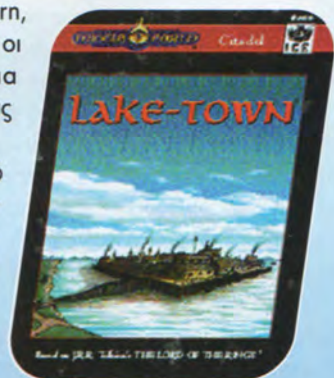
Mirkwood (Βασίλειο)

Κάποτε λεγόταν ότι το Μεγάλο Πράσινο Δάσος απλώνεται ανατολικά των Βουνών της Ομίχλης και ότι τα δέντρα του είναι τόσο παλιά όσο ο ήλιος και το φεγγάρι. Οι ταξιδιώτες που μπαίνουν στο Mirkwood κινδυνεύουν τόσο από τους καταχθόνιους υπηρέτες του Νεκρομάντη όσο και από τα "μαγικά" των Silvan Elves. Τιμή: 7.500 δρχ.

Minas Tirith (Κάστρο)

Περιέχει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για ένα campaign στην φημισμένη πόλη του Minas Tirith. Η πρωτεύουσα του Gondor είναι σύμβολο της πάλης ενάντια στον Sauron του Mordor. Καμία άλλη πόλη στη Δυτική Μέση Γη δεν αντιπροσωπεύει μεγαλύτερη ελπίδα άμυνας για τους Ελεύθερους Λαούς. Τιμή 7.500 δρχ.

Lake-Town (Κάστρο)



Εξερευνήστε το Northorn, τόπο όπου ο Bilbo και οι Νάνοι σταμάτησαν για ανεφοδιασμό στο ταξίδι τους προς τον Δράκο Smang!

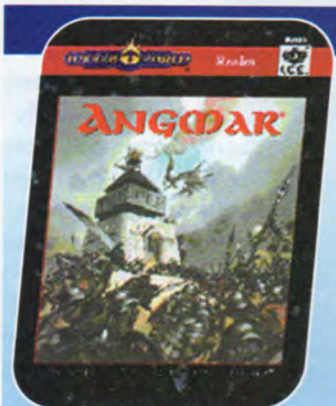
Το Lake-Town, εκτός από παρουσίαση αυτού του διάσημου κέντρου του εμπορίου, είναι και mini-campaign σε δύο μέρη που παρασύρει τους παίκτες στον υδάτινο λαβύρινθο κάτω από τους ξύλινους δρόμους της πόλης, για να τους φέρει έξω στη μεγάλη έκταση γύρω από τη Μακρά Λίμνη. Τιμή: 7.500 δρχ.

Treasures of Middle-Earth (Sourcebook)



Περιγράφει με λεπτομέρεια τα πιο ισχυρά μαγικά αντικείμενα του κόσμου του Tolkien, συμπεριλαμβανομένου του ξίφους Anduril και του δαχτυλιδιού του Sauron. Τιμή: 6.000 δρχ.

Angmar (Βασίλειο)



Το Βασίλειο του Angmar είναι μια παγωμένη χώρα που κυβερνούν οι μαυροντυμένοι πολεμιστές-κληρικοί. Είναι ταγμένοι να επιβλέπουν τους σκλάβους, το στρατό και τις φυλές των Orcs που υπηρετούν τον αφέντη τους Carn Dum. Τιμή: 7.500 δρχ.

Elves (Λαοί)

Σας γνωρίζει τα παιδιά του Ery που ξύπνησαν πρώτα: τους Elves τους Πρωτογεννημένους.

Για καθέναν από αυτούς τους περήφανους και προικισμένους αθάνατους περιγράφεται με κάθε λεπτομέρεια η εμφάνιση, τα χαρακτηριστικά, το ιστορικό, ενώ παράλληλα δίνονται και στατιστικά χρήσιμα για το MERP, το Rolemaster και το Lord of the Rings Adventure Game. Τιμή: 6.000 δρχ.

The Shire (Βασίλειο)



Ελάτε να γνωρίσετε το Slure και να απολαύσετε τη φιλοξενία των Hobbits που το κατοικούν! Μην ξεγελιέστε όμως από τη φαινομενική γαλήνη! Θα ανακαλύψετε ότι η περιπέτεια δεν απέχει τόσο πολύ από τη γη του Shire - τόσο όσο οι κάτοικοί του θα ήθελαν. Τιμή: 9.000 δρχ.



MIDDLE EARTH

ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΕΙΣ ΣΕ ΕΝΑΝ ΣΑΓΗΝΕΥΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ

Παιχνίδι ρόλων. Με το άκουσμα αυτών των λέξεων μας έρχονται στο νου μάγοι, orcs με άγρια όψη φάτσες, elves και νάνοι, σπαθιά και πανοπλίες - στοιχεία τόσο παλιά που δεν μας επιτρέπουν να συνειδητοποιήσουμε πως όλες αυτές οι ράτσες και οι χαρακτήρες, όλο το υπόβαθρο των παιχνιδιών ξεπήδησε από τη δημιουργική φαντασία ενός ανθρώπου που έγραφε παραμύθια και ιστορίες για το γιο του! Ο λόγος για τον Tolkien, τα πιο γνωστά έργα του οποίου -Χόμπιτ και Αρχοντας των Δαχτυλιδιών- έθεσαν τις βάσεις για τη δημιουργία μιας ολόκληρης μυθολογίας και ιστορίας, και υπήρξαν οι πηγές του πολύβου ποταμού των παιχνιδιών που παίζουμε σήμερα, τουλάχιστο στο χώρο της sword & sorcery φαντασίας.

του Μίλτου Κύρκου

Στην Middle Earth, λοιπόν, μαζί με τον Γκάνταλφ και τον Αραγκορν, ενάντια στον σκοτεινό Sauron και τους φρικιαστικούς Nazghul. Πρόκειται για το πιο βαθύ και πολύχρωμο σκηνικό για παιχνίδια ρόλων, εκεί όπου ο παίκτης αναμετράται με τους αντιπάλους του και το μύθο, όπου δίπλα στον Dungeon Master υπάρχουν όχι μόνο τα βιβλία των μηχανισμών αλλά η παράδοση και η μυθολογία των περισσότερων παιχνιδιών ρόλων της ηρωικής φαντασίας.

Το Middle Earth είναι το παιχνίδι ρόλων της Iron Crown (ICE). Ενα σύστημα που αξιοποιεί το πλούσιο υλικό των έργων του Tolkien και δίνει στον παίκτη την ευκαιρία να κινηθεί στα πράσινα δάση ή τα σκοτεινά υπόγεια της Middle Earth αντιμετωπίζοντας τους κινδύνους και τους εχθρούς που συνάντησαν τόσοι ήρωες πριν από αυτόν. Ενας μηχανισμός ρεαλιστικός αλλά όχι ιδιαίτερα δύσκολος, με κύριο βάρος στη μυθοπλασία και το role playing.



Η εταιρία ICE διαθέτει μαζί με τους βασικούς κανόνες και δεκάδες συμπληρώματα που από τις σελίδες τους ξεπηδούν πληροφορίες και περιπέτειες για να παίζουν οι παίκτες μια ολόκληρη ζωή. Κάποια από αυτά, όχι αναγκαστικά τα πιο σημαντικά, είναι τα ακόλουθα.

Campaign Guide

Ο οδηγός αυτός παρέχει την ιδανική βάση για τα πολυμήχανα μυαλά που αγαπούν τον κόσμο του Tolkien. Οσοι φαντάστηκαν ότι έζησαν στην Middle Earth, όσοι ευχήθηκαν να μπορούσαν να δοκιμάσουν τα μάγια και την πολιτική της, να γνωρίσουν νέες ράτσες και να περιπλανηθούν σε θαυμαστά μέρη, έχουν τώρα το υλικό που αναζητούσαν.



Στον οδηγό βρίσκει κάποιος μία σε βάθος ανάλυση της ιστορίας της Middle Earth, γλωσσολογικές κατευθύνσεις πάνω στις πολλές γλώσσες των διάφορων φυλών, ένα λεξικό για τη γλώσσα των Elves, έναν οδηγό των όρων που χρησιμοποίησε ο Tolkien προκειμένου να περιγράψει τους λαούς, τις τοποθεσίες και τους πολιτισμούς της Middle Earth, καθώς και ανάλυση του κλίματος, της τοπογραφίας του εδάφους, των εμπορικών οδών, των μεγάλων πληθυσμιακών κέντρων κ.λπ. Εκτός από αυτά, δίνονται ιδέες για την ενσωμάτωση της Middle Earth σε οποιοδήποτε Role Playing σύστημα και ένας καταπληκτικός πολύχρωμος χάρτης όλης της ηπείρου, διαστάσεων 70x90 cm.

Creatures of Middle Earth

Πώς θα μπορούσε κάποιος να αντιμετωπίσει τον χρυσαφένιο Smaug; Θα μπορούσε το βέλος του να βρει κάποιο αδύναμο σημείο ή θα ψηνόταν ο χαρακτήρας από τη φωτιά του δράκου; Αντιμετωπίστε όλα τα όντα του μύθου της Middle Earth, μάθετε τις δυνάμεις και αδυναμίες τους, τον τόπο διαβίωσης και τις συνήθειές τους. Κάθε ον έχει μια περιγραφή, διαστάσεις και περιβάλλον που προτιμά, καθώς και ρόλο ή αποστολή αν είναι νοήμον. Είκοσι χάρτες σημειώνουν πού βρίσκεται το καθένα πάνω στην Middle Earth.

Minas Tirith

Η ιστορία, ο σχεδιασμός, η φρουρά και οι κάτοικοι της Φυλαγμένης Πόλης, του συμβόλου των Ελεύθερων Λαών στη μάχη τους ενάντια στον Sauron της Mordor. Η πρωτεύουσα του Gondor κυριαρχεί στο άνοιγμα μεταξύ των Λευκών Ορέων και της Ephel Duath που περικυκλώνουν την περιοχή του σκοτεινού άρχοντα, τα δε τείχη της

(επτά τον αριθμό) λες και ξεπηδούν από τον σκληρό βράχο πάνω στον οποίο στέκονται. Στο βιβλίο περιλαμβάνονται:

- Ενα ζευγάρι χρωματιστών χαρτών της πόλης.
- Τα σημαντικά σημεία όπου έχουν συμβεί τα πιο γνωστά γεγονότα.
- Η βασιλική οικογένεια και όλοι οι βασιλιάδες που έκαναν την Minas Tirith αυτό που είναι.
- Περισσότερα από σαράντα floor plans σημαντικών οικημάτων.
- Οι γύρω περιοχές σε πλήρη ανάλυση.
- Τρεις περιπέτειες για να ανοίξουν την όρεξη στους παίκτες. Πρωταγωνιστές, ένας προδότης, ένας ψεύτικος επαναστάτης και μια διεφθαρμένη μάγισσα.

Treasures of Middle Earth

Θησαυροί: όπλα, αρματωσιές, αντικείμενα και εξοπλισμοί, πετράδια και αντικείμενα τέχνης, δαχτυλίδια και εργαλεία, καθένα με πλήρη περιγραφή μαζί με τις μαγικές δυνάμεις του και στατιστικά για το MERP, το Rolemaster και το Lord of the Rings.



Δημιουργοί: τα όντα και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή όλων αυτών των θαυμαστών αντικειμένων.

Τα υλικά: οι ιδιότητες των πετραδιών, της πέτρας, του ξύλου και των μετάλλων που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή των μαγικών αλλά και των πιο απλών αντικειμένων. Αφθονες πληροφορίες για τα πιο σπάνια και περίεργα υλικά.

Dol Guldur

Ο Λόφος της Μαγείας, το ηφαιστειακό οχυρό του Mirkwood. Η κέδρινη σκεπή του ρίχνει τη σκιά της σε μια άγονη κοιλάδα αφύσικης ησυχίας. Πουλιά δεν πετούν πάνω από τη Γυμνή Κοιλάδα και μόνο βρύα και λειχήνες φυτρώνουν στο έδαφός της. Και μέσα στο βουνό περίπλοκα πηγάδια και τούνελ χώνονται βαθιά στη γη και μια αίσθηση κακού καλύπτει τις σκοτεινές γωνιές της. Σε αυτό το βιβλίο περιγράφονται η κατασκευή και διαμόρφωση αυτής της ακρόπολης, οι κάτοικοι και φρουροί της, η ιστορία της. Αναλυτικά θα βρείτε:





- Μια τομή της ακρόπολης που περιλαμβάνει όλα τα επίπεδά της.
- Τα σημαντικά σημεία και όλους τους χώρους που έγινε οτιδήποτε σημαντικό.
- Floor plans των πιο σημαντικών οικημάτων.
- Τους Λόρδους και Κυρίαρχούς της. Khamul the Nazgul, Mouth of Sauron, οι διοικητές του Dol Guldur και ο ίδιος ο Νεκρομάντης.
- Ολους τους μηχανισμούς των Orcs, τις παγίδες και τα κατασκευάσματά τους.
- Την ιστορία του Dol Guldur από τους πρώτους κατοίκους της περιοχής μέχρι σήμερα.
- Μια μικρή περιπέτεια σε τρία μέρη που πραγματεύεται τη ριψοκίνδυνη προσπάθεια διάσωσης μιας φυλακισμένης στα νύχια του Νεκρομάντη, προτού προλάβουν οι απαγωγείς της να την οδηγήσουν στα βάθη της ακρόπολης.

Moria

Η Moria, το "Μαύρο Χάσμα", βρίσκεται βαθιά στα σπλάχνα των Misy Mountains. Εδώ ο αρχαιότερος οίκος των Νάνων έχτισε την τεράστια πόλη και τις ατελείωτες στοές ορυχείων του Khazad-dum, του μεγαλύτερου φρουρίου που χτίστηκε από τους Ελεύθερους Λαούς. Οι σκάλες του σκαρφαλώνουν στ' άστρα και χάνονται στα έγκατα της Γης και τα πλούσια θησαυροφυλάκιά του προστατεύουν ανείπωτους θησαυρούς. Φυλασσόμενη από μια σκοτεινή κατάρα, αυτή η διασταύρωση της τέχνης των Νάνων και του θαύματος της φύσης είναι ο πιο θαυμαστός τόπος εξερεύνησης και περιπέτειας σε όλο το Endor.

Εξι περιπέτειες και τρία επεισόδια περιμένουν τους παίκτες μαζί με τεράστιους έγχρωμους χάρτες του Dimrill Dale και των τριών μιναρέδων πάνω από τη Moria: Redhorn, Cloudyhead, Silvertine. Επίσης συμπεριλαμβάνονται: τομή του οχυρού που αναπαριστά την καρδιά του Khazam Dum, τα ορυχεία του, τα βάθη και τα επίπεδά του, περιγραφές των κυριότερων σημείων (μέσα σε αυτά και την κρυφή δυτική πύλη όπου ο Gandalf έψαχνε την ξεχασμένη λέξη που θα άνοιγε την πόρτα), floor plans, παγίδες κ.λπ.



Το Middle Earth βρήκαμε στην Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488.

■

Η ΠΡΩΤΗ ΦΑΣΗ ΤΟΥ "ΛΥΣΙΑ"

Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκε η αρχική φάση του "Λυσία", του πρώτου πανελλήνιου μαθητικού διαγωνισμού μέσω Internet, στον οποίο είχαμε αναφερθεί και στη στήλη του προηγούμενου τεύχους. Η δεύτερη φάση του διαγωνισμού θα διεξαχθεί το απόγευμα του Σαββάτου της 10ης Μαΐου 1997, ενώ η συμμετοχή όσων προκρίθηκαν σε αυτήν θα γίνει αποκλειστικά σε εξεταστικό κέντρο της πόλης τους, για το οποίο θα ενημερωθούν με e-mail καθώς και από το site του "Λυσία" (http://www.compulink.gr/lysias).

Στη δεύτερη φάση προκρίθηκαν όλοι οι διαγωνιζόμενοι που πέτυχαν βαθμολογία 100 και άνω, σε χρόνο μικρότερο ή ίσο των 45 λεπτών. Τα δώρα που περιμένουν τους τελικούς νικητές είναι:

1ο βραβείο: IBM Aptiva 440L (Pentium 133 MHz, 12 MB RAM, 1.2 MB HDD, οθόνη SVGA 14", CD-ROM 8x, Total Image Wide MPGA, ήχος 3D Surround, ηχεία, 10 συνοδευτικοί τίτλοι CD-ROM).

2ο βραβείο: Δωδεκάμηνη συνδρομή true Dynamic PPP με απεριόριστη πρόσβαση στο CompuLink Network, καθώς και ετήσια συνδρομή στο περιοδικό "Millennium".

3ο βραβείο: Σειρά 10 βιβλίων για το Internet (Γνωρίστε την Java, Τα μυστικά του FTP, Αναζήτηση πληροφοριών στον WWW, Οδηγός για IRC, Graphical Clients, Προγραμματίστε σε HTML, Internet Explorer, Τα πάντα γύρω από το Usenet -σε αυτό όσοι θέλουν μπορούν να έχουν και ιδιόχειρη αφιέρωση του συγγραφέα :)-, Η διάλεκτος του Internet, Εισαγωγή στο Internet).

Καλωσορίσατε και πάλι στη στήλη της CompuLink που, και αυτόν το μήνα έχει να σας προσφέρει αρκετές ειδήσεις γύρω από τις εξελίξεις στη "βασίλισσα" του ελληνικού κυβερνοχώρου. Ελπίζουμε να σας κρατήσουμε καλή συντροφιά...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr



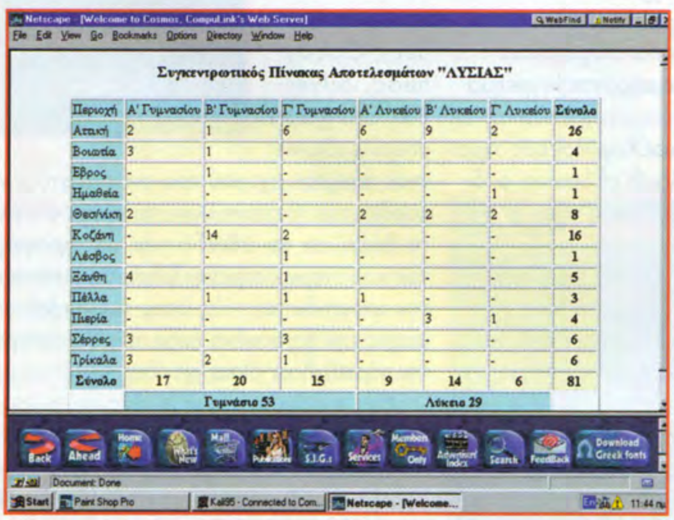
Από την οθόνη αυτή οι επιτυχόντες της πρώτης φάσης δηλώνουν αν θα συμμετάσχουν στην επόμενη.

Υπόλοιποι νικητές: Ετήσια συνδρομή στο περιοδικό "Ο Κόσμος του Internet", Εκπαιδευτικό λογισμικό από την Πληροφορική Τεχνογνωσία (Φυσική Κινηματική, Multilogo, Multipaint), καθώς και τα Websters World Encyclopedia της Websters και Element της Thomson (για μαθητές Γυμνασίου) ή τα World War II της Thomson και Worlds of the Reef της Ransom (για μαθητές Λυκείου).

Από τους 81 συνολικά επιτυχόντες της πρώτης φάσης, 17 είναι μαθητές της Α' Γυμνασίου, 20 της Β' Γυμνασίου, 15 της Γ' Γυμνασίου, 9 της Α' Λυκείου, 14 της Β' Λυκείου και 6 της Γ' Λυκείου. Κορυφαία βαθμολογία (120) πέτυχαν ανάμεσα στους μαθητές Λυκείου οι Χριστόφορος Χατζηκομής και Άγγελος Σκέμπρης (που ως επιτυχημένοι παίκτες του GameNet -γνωστοί με τα nicknames bond και subzero- είναι απόλυτα φυσικό να είναι και έξυπνοι), και οι δύο της Γ' τάξης, ενώ ανάμεσα στους γυμνασιόπαιδες αρίστευσαν οι Πηνελόπη Κερεστετζή, Μαρία-Ελένη Καρυαμπά, Νικόλαος Μουρατίδης (Α' Γυμνασίου) και Δημήτρης Μπαριαμής (Γ' Γυμνασίου). Τέλος, "γρηγορότερο πιστόλι" όλων αναδείχθηκε ο Μανώλης Δάλλας από την Κοζάνη, που τελείωσε σε 1,9 λεπτά, συγκεντρώνοντας 108 βαθμούς (ενδέκατος ανάμεσα στους μαθητές της Β' Γυμνασίου)!

COSMOΠΟΛΙΤΙΚΑ

Μια και το καλοκαίρι πλησιάζει, τι θα λέγατε να ρίχναμε αυτόν το μήνα μια ματιά στις τουριστικές σελίδες του COSMOS (http://www.compulink.gr/tourism)· Εκεί βρίσκεται ο server "Tourism in Greece", οι σκοποί του οποίου, όπως αναφέρεται στην κεντρική σελίδα του, είναι "να επιχειρηθεί ένα σύντομο οδοιπορικό σε 149 από τα περίπου 9.500 καταγεγραμμένα νησάκια και βραχονησίδες που στολίζουν τις ελληνικές θάλασσες, με σκοπό να γνωρίσουμε από κοντά τις απίστευτες ομορφιές της ελληνικής φύσης, το χαρακτήρα και τις παραδόσεις των ανθρώπων, την τέχνη τους αλλά και ολόκληρο το κληροδότημα που προσελκύει εκατοντάδες χιλιάδες επισκεπτών κάθε χρόνο. Μαζί όμως θα εξερευνή-



Συγκεντρωτικός Πίνακας Αποτελεσμάτων "ΛΥΣΙΑΣ"

Περιοχή	Α' Γυμνασίου	Β' Γυμνασίου	Γ' Γυμνασίου	Α' Λυκείου	Β' Λυκείου	Γ' Λυκείου	Σύνολο
Αττική	2	1	6	6	9	2	26
Βοιωτία	3	1	-	-	-	-	4
Εβρος	-	1	-	-	-	-	1
Ημαθεία	-	-	-	-	-	1	1
Θεσ/νίκη	2	-	-	2	2	2	8
Κοζάνη	-	14	2	-	-	-	16
Λέσβος	-	-	1	-	-	-	1
Ξάνθη	4	-	1	-	-	-	5
Πέλλα	-	1	1	1	-	-	3
Πιερία	-	-	-	-	3	1	4
Σέρρες	3	-	3	-	-	-	6
Τρίκαλα	3	2	1	-	-	-	6
Σύνολο	17	20	15	9	14	6	81
	Γυμνάσιο 53			Λύκειο 29			

Ο συγκεντρωτικός πίνακας αποτελεσμάτων του "Λυσία".

σουμε και τις ομορφιές της ηπειρωτικής Ελλάδας. Η Ελλάδα σε αυτήν την γωνιά της Ευρώπης συνδέτει ένα ενιαίο σύνολο, αποτυπωμένο στα αρχαιολογικά ευρήματα, τις κοινές θρησκευτικές ρίζες, την αγάπη προς τη θάλασσα και τις τέχνες και όλα εκείνα τα στοιχεία που περιγράφουν τη βαθιά ελληνικότητα του τοπίου. Ο server μας όμως αποτελεί και ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για τον επαγγελματία του τουρισμού που θέλει να αναζητήσει πληροφορίες ή απλώς να προβληθεί και να διαφημισθεί μέσα στις σελίδες του".



Η κεντρική σελίδα του "Tourism in Greece".

Αφού επισκεφθήκαμε τον server, διαπιστώσαμε πως πρόκειται όντως για μία ιδιαίτερα προσεγμένη και ολοκληρωμένη δουλειά, παρουσιάζοντας φωτογραφικό υλικό και αναλυτικά στοιχεία για κάθε περιοχή της Ελλάδας, τα οποία είναι, για μεγαλύτερη ευκολία, χωρισμένα σε κατηγορίες (Ιστορία, Παραλίες, Πόλεις και Χωριά, Πρόσβαση, Εκδρομές, Πρόσωπα του Τόπου, Τέχνη, Μνημεία, Οι Ανθρωποι και η Ζωή τους κ.λπ.). Ιδιαίτερα μας εντυπωσίασε το search utility σε μια μεγάλη database ξενοδοχείων ανά την επικράτεια, με πεδία αναζήτησης που πράγματι δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα να βρει αυτό που θέλει και τα οποία είναι: Περιοχή, Κατηγορία Ξενοδοχείου, Τιμή Δωματίου και Απαιτήσεις (Air Condition, Ιδιωτική Πλαζ, Ιαματικά Λουτρά, Γκαράζ, Mini Golf, Parking, Εστιατόριο, Roof Garden, Πισίνα, Θαλάσσια Σπορ, Γήπεδο Τένις, Αίθουσα Συγκεντρώσεων).

ΟΙ CLINKERS... ΑΘΛΟΥΝΤΑΙ!

Ποιος είπε πως οι χρήστες της CompuLink δεν έχουν... ποδοσφαιρικό ταλέντο; Οποιος τόλμησε, ας πάρει γρήγορα τα λόγια του πίσω, αφού οι δύο πρώτοι αγώνες που διεξήχθησαν (έπεται φυσικά και συνέχεια) ανάμεσα σε clinkers οπαδούς της ΑΕΚ και του Ολυμπιακού στέφθηκαν με απόλυτη επιτυχία! Διοργανωτής και των δύο αγώνων ο drdeath (ΑΕΚ), ενώ στο γήπεδο διέπρεψαν και γνωστοί συντάκτες του PC MASTER όπως ο μέγας τερματοφύλακας Αργύρης Γιαγιάς για την ομάδα της ΑΕΚ και ο αδερφός του Κώστας (beastie) για την ομάδα του Ολυμπιακού.

Στον πρώτο αγώνα, ο Ολυμπιακός κέρδισε την ΑΕΚ, η οποία υπήρξε εξαιρετικά άτυχη καθώς ο drdeath έσπασε στην κυριολεξία τα δοκάρια, με σκορ 8-5 (τα γκολ: για τον Ολυμπιακό silent 3, apolmain 2, beastie, goldanch, a1 και για την ΑΕΚ netlord 2, avoyagis 2, drdeath).

Στο δεύτερο αγώνα, η ΑΕΚ επιβλήθηκε με 10-7 (τα γκολ: για την ΑΕΚ avoyagis 3, drdeath 3, macman 2, grey, soyouth και για τον Ολυμπιακό goldanch 3, apolmain 2, a1 2). Στα παραλειπόμενα του δεύτερου παιχνιδιού, ένα άλογο που χλιμίντριζε συχνά-πυκνά έξω από το γήπεδο. Ομως, παρά τις έρευνες που έγιναν δεν διαπιστώθηκε ποια ομάδα υποστήριζε (τελευταίες πληροφορίες πάντως αναφέρουν πως επρόκειτο για μεταμφίεση του Πατρίκου, ο οποίος είχε έρθει ινκόγκνιτο για να ενισχύσει τους συντάκτες του, κάτι που εξάλλου ενισχύεται από την παράξενη ομοιότητα του χλιμιντρίσματος με τη φωνή του Γιάννη). Λόγω έλλειψης χώρου, δεν προλαβαίνουμε αυτήν τη φορά να δούμε τις νέες διασκέψεις που δημιούργησαν οι χρήστες της CompuLink. Θα επανέλθουμε ωστόσο δριμύτεροι στο επόμενο τεύχος. Ως τότε, να 'στε όλοι καλά! ■



Από εδώ επιλέγετε την περιοχή της αρεσκείας σας.



Ο server είναι πλούσιος σε κείμενα και φωτογραφικό υλικό.

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Visual Basic & Data Access

Ολοι έχουμε δημιουργήσει κατά καιρούς εφαρμογές που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με κάποιο είδος αρχειοθέτησης δεδομένων. Ανάλογα με τη γλώσσα που χρησιμοποιούμε και τις απαιτήσεις του προγράμματος, αποθηκεύουμε τα δεδομένα είτε σε απλά text αρχεία είτε σε binary αρχεία από εγγραφές. Βέβαια, εκτός από τα αρχεία αυτά, έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε και κάποιες άλλες βάσεις δεδομένων.

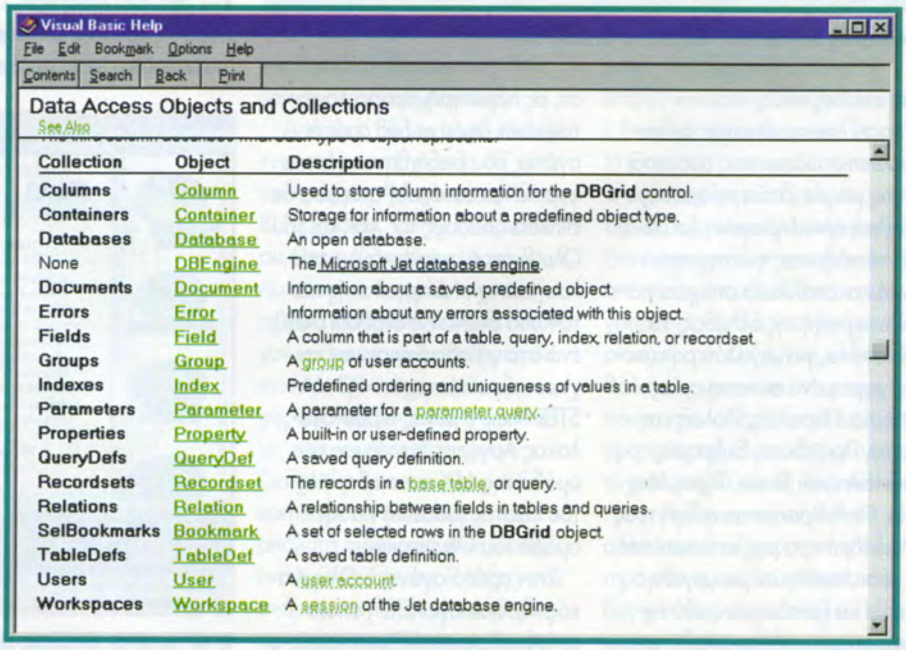
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

Πριν από μερικά χρόνια, τότε που όλοι γράφαμε εφαρμογές για το περιβάλλον DOS, πολλοί από εμάς δουλεύαμε την αρκετά διαδεδομένη dBase που κατόπιν ήρθε και "αναβάθμισε" ο Clipper. Με τον καιρό, κάποιες έννοιες όπως πεδίο και index έγιναν πολύ οικείες, πολλά δε από τα δύσκολα προβλήματα που αντιμετωπίζαμε στην αρχειοθέτηση μετατρέπονταν σε απλές διαδικασίες ρουτίνας. Ο βαθμός ευκολίας του χειρισμού των βάσεων αυτών ήταν τέτοιος που μας επέτρεπε να ασχοληθούμε με τη σχεδίαση των προγραμμάτων μας και βέβαια με τις "έξυπνες" τεχνικές του interface. Περνώντας εν συνεχεία στις παραθυρικές γλώσσες και συγκεκριμένα στην έκδοση 3.0 της Visual Basic, είδαμε με χαρά ότι μας παρείχε τη δυνατότητα διαχείρισης βάσεων με τη χρήση της πολύ δυνατής μηχανής, της Microsoft Access. Με τη δυνατότητα αυτή έχουμε τη δύναμη μιας σχεσιακής βάσης δεδομένων σε συνεργασία με το εξελιγμένο Visual περιβάλλον της γλώσσας.

Για τη λειτουργία αυτή υπάρχει το Data Control με το οποίο μπορούμε να ανοίξουμε ένα αρχείο της Access ή dBase, FoxPro, Paradox κ.λπ. και να δηλώσουμε τον τύπο της πρόσβασης που θέλουμε. Το πρώτο που παρατηρούμε είναι ότι έχουμε τη δυνατότητα μετακίνησης μέσα στις εγγραφές από τα εσωτερικά controls που είναι του στιλ τηλεχειριστηρίου ενός video. Με τις μεθόδους αλλά και τις ιδιότητες του control αυτού έχουμε στα χέρια μας τον έλεγχο των δεδομένων μας και με λίγες γραμμές κώδικα μπορούμε να ανταποκριθούμε στα διάφορα γεγονότα που συμβαίνουν στο control. Μπορούμε, βέβαια, να έχουμε ακόμα καλύτερα αποτελέσματα με τη βοήθεια των άλλων bound controls όπως, για παράδειγμα, το textbox. Ετσι, εκτός του ότι βλέπουμε τα δεδομένα μας άμεσα στην οθόνη, μπορούμε να κάνουμε και διορθώσεις κατευθείαν πάνω στη βάση.

ΣΧΕΣΙΑΚΕΣ ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι είναι σχεσιακή βάση δεδομένων. Παρατηρούμε συ-


Visual Basic Help

File Edit Bookmark Options Help

Contents Search Back Print

Data Access Objects and Collections

See Also

Collection	Object	Description
Columns	Column	Used to store column information for the DBGrid control.
Containers	Container	Storage for information about a predefined object type.
Databases	Database	An open database.
None	DBEngine	The Microsoft Jet database engine.
Documents	Document	Information about a saved, predefined object.
Errors	Error	Information about any errors associated with this object.
Fields	Field	A column that is part of a table, query, index, relation, or recordset.
Groups	Group	A group of user accounts.
Indexes	Index	Predefined ordering and uniqueness of values in a table.
Parameters	Parameter	A parameter for a parameter query.
Properties	Property	A built-in or user-defined property.
QueryDefs	QueryDef	A saved query definition.
Recordsets	Recordset	The records in a base table, or query.
Relations	Relation	A relationship between fields in tables and queries.
SelBookmarks	Bookmark	A set of selected rows in the DBGrid object.
TableDefs	TableDef	A saved table definition.
Users	User	A user account.
Workspaces	Workspace	A session of the Jet database engine.

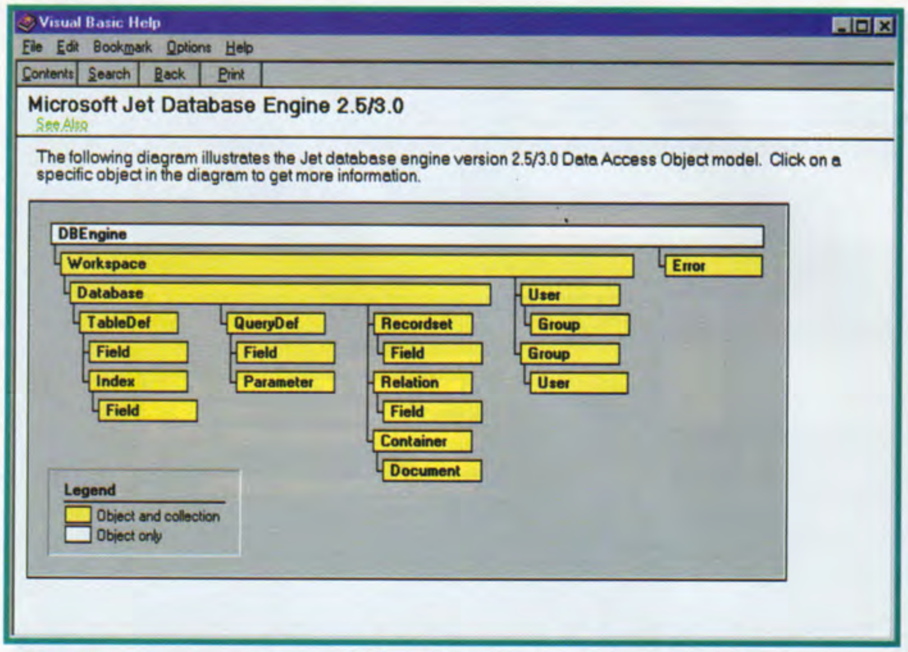
χνά ότι έχουμε διάφορες ομάδες δεδομένων (πίνακες), οι οποίες με κάποιον τρόπο σχετίζονται μεταξύ τους. Για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να έχουμε έναν πίνακα με τα μέλη ενός club, το καθένα από τα οποία θα είχε έναν μοναδικό κωδικό, μαζί με τα προσωπικά στοιχεία του. Αν θέλουμε να κρατήσουμε και στοιχεία για τις συνδρομές κάθε μέλους, θα πρέπει να δημιουργήσουμε έναν δεύτερο πίνακα με τα στοιχεία της συνδρομής, μαζί με ένα πεδίο που θα είναι ο κωδικός του μέλους στο οποίο αναφέρεται κάθε συνδρομή. Αυτή η σύνδεση των δύο πινάκων είναι η μεταξύ τους σχέση. Μια σχεσιακή βάση δεδομένων περιέχει πίνακες με κάποιου είδους συνδέσεις μεταξύ των πινάκων.

Η ανωτέρω σχέση ονομάζεται one-to-many (ένα-σε-πολλά) σχέση. Ακόμα μπορούμε να έχουμε σχέσεις one-to-one και many-to-many ανάλογα με τις ανάγκες των δεδομένων μας. Οι κινήσεις σύνδεσης δύο πινάκων στις γλώσσες προγραμματισμού ονομάζονται joins. Η Visual Basic τα χρησιμοποιεί σε συνδυασμό με την SQL (Structured Query Language) - πρόκειται για μια ειδική γλώσσα η οποία είναι σε μεγάλο βαθμό συμβατή με τις βάσεις των περισσότερων εταιριών. Αυτός είναι ένας από τους λόγους για τον οποίο έχει οριστεί ως "must" στους κύκλους των προγραμματιστών. Η ευελιξία που παρέχει με τις εντολές της είναι τέτοια που εύκολα μπορούμε να κάνουμε διαγραφές, διορθώσεις κ.ά. με μια απλή κίνηση.

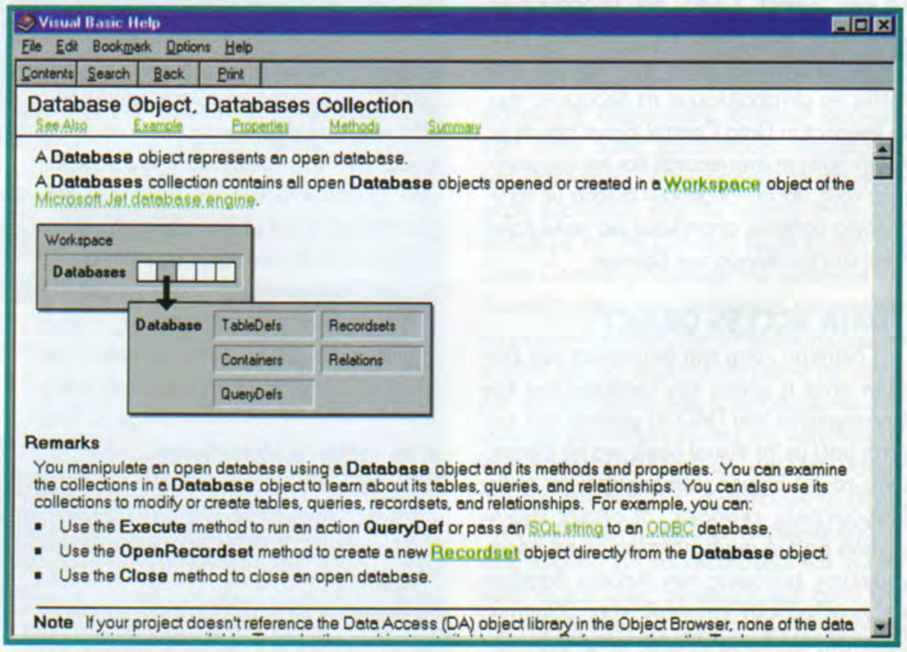
Οπως είχαμε παρουσιάσει και σε παλαιότερο τεύχος του "PC Master", ένας απλός τρόπος για τη δημιουργία μιας βάσης Access είναι η χρήση του Data Manager, ενός εύχρηστου εργαλείου δημιουργίας και διαχείρισης βάσεων που προσφέρει πολλές λειτουργίες που διευκολύνουν την εργασία μας. Βέβαια, στη Visual Basic 3.0 μπορούσαμε να δημιουργήσουμε βάσεις Access 1.0 & 1.1, ενώ στην 4.0 έχουμε την ίδια δυνατότητα και για βάσεις Access 2.0.

BOUND CONTROLS KAI DATA CONTROL

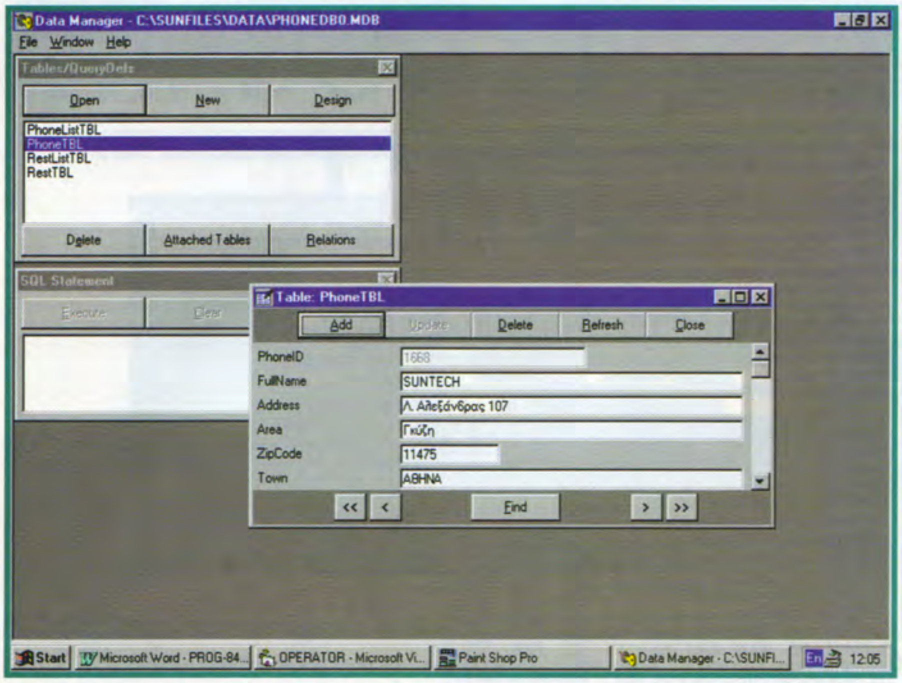
Οπως προαναφέραμε, το Data Control μας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση στα στοιχεία μιας βάσης και την ταυτόχρονη διαχείρισή της. Η "εικόνα" της βάσης που μπορούμε να ανοίξουμε ονομάζεται recordset. Υπάρχουν τριών ειδών recordsets: table (πίνακας), dynaset και snapshot. Κάθε είδος έχει τις δικές του μεθόδους και ιδιότητες. Το είδος καθορίζεται από το RecordSourceType property του Data Control. Για να εργαστούμε με το Data Control θα πρέπει να δώσουμε τιμές στις ιδιότητες DatabaseName και RecordSource, καθώς και στα bound controls στις ιδιότητες DataSource και DataField. Μπορούμε πολύ εύκολα να φτιάξουμε ένα project που θα έχει ένα data control και μερικά textboxes και δίνοντας τιμές στα παραπάνω properties να έχουμε ένα απλό πρόγραμμα διαχείρισης της βάσης. Βέβαια, το συγκεκριμένο control δεν περιορίζεται σε αυτές τις ιδιότητες, κάτι που μας βοηθά στην πιο αποδοτική χρήση του. Ετσι, μπορούμε να έχουμε



Ολο το δέντρο των αντικειμένων του DAO που δείχνει και τον "πρόγονο" του καθενός.



Το Workspace μπορεί να έχει αντικείμενα όπως Relations, RecordSets και QueryDefs.



Ο Data Manager είναι πολύ χρήσιμο εργαλείο, ειδικά για όσους δεν έχουν την MS Access.

τις προτιμήσεις μας για την οπτική παρουσία του αλλά και τη γενικότερη λειτουργία του.

Ας δούμε αναλυτικότερα τα τρία είδη recordset που προαναφέραμε. Το table ανοίγει έναν πίνακα αυτούσιο με όλες τις εγγραφές του. Το dynaset μπορεί να ανοίξει έναν συνδυασμό από πίνακες και γενικότερα ένα "Select" Query που μπορούμε να γράψουμε σε SQL. Το snapshot είναι το ίδιο με το dynaset, μόνο που δεν μας επιτρέπει να μεταβάλλουμε τα δεδομένα του. Τα events του Data Control έχουν σχέση με τη μετακίνηση στα records και την ακεραιότητά τους. Αν συνδυαστούν σωστά με τα υπόλοιπα controls, αποτελούν μια πολύ καλή λύση στο πρόβλημα των βάσεων.

DATA ACCESS OBJECT

Η δεύτερη λύση στη διαχείριση των βάσεων είναι η χρήση των αντικειμένων και συγκεκριμένα του DAO. Η μηχανή που έρχεται μαζί με τη Visual Basic για τις βάσεις είναι το Jet Engine. Κυκλοφορεί σε τρεις διαφορετικές εκδόσεις, οι οποίες έχουν μεγάλο βαθμό συμβατότητας με τις προηγούμενες εκδόσεις των Access βάσεων και προσφέρουν επιπλέον νέες 32μπιτες δυνατότητες. Το Jet Engine είναι μια συλλογή αντικειμένων που όλα μαζί αποτελούν το DAO layer. Τα αντικείμενα αυτά είναι τα: DBEngine, Workspace, DataBase, TableDef, Field, Index, QueryDef, Parameter, Recordset, Relation και Error.

Ας δούμε πιο αναλυτικά κάθε αντικείμενο. Το DBEngine είναι το βασικό αντικείμενο που περιέχει το Workspace και το Error. Εχει περιορισμένες δυνατότητες που είναι σχετικές με τη γενικότερη διατήρηση των βάσεων και την επισκευή τους σε περίπτωση καταστροφής τους. Το Workspace πλησιάζει περισσότερο στην ουσία των δεδομένων, καθώς μπορεί να ανοίξει περισσότερες από μία εικόνες της βάσης, με ονόματα χρηστών και ομάδων με κωδικούς. Οι κυριότερες μέθοδοι του Workspace είναι η δημιουργία βάσης χρηστών και ομάδων αλλά και οι batch μεταφορές δεδομένων με δυνατότητες επαναφοράς στοιχείων.

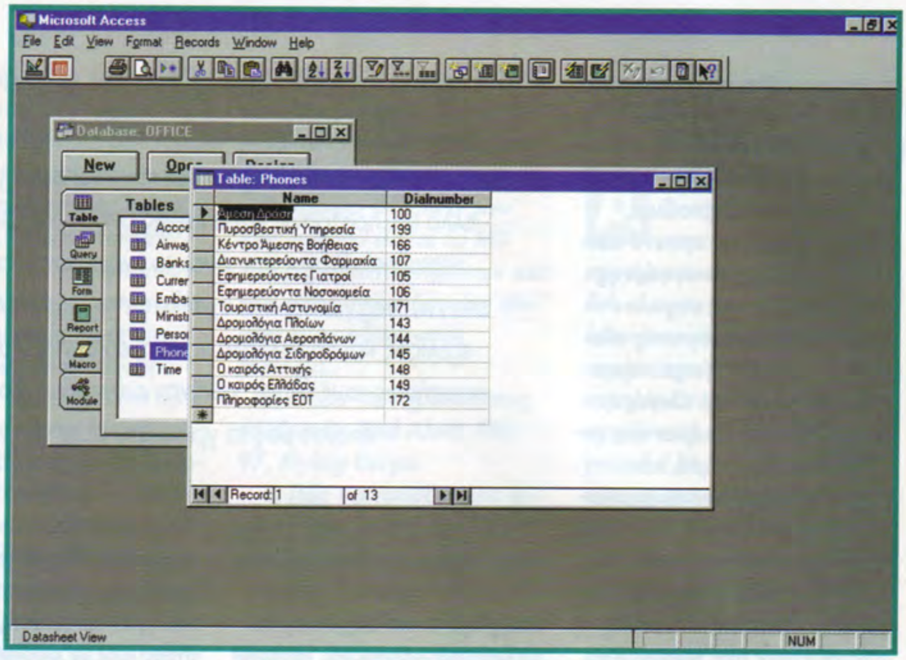
Το Database Object είναι το αντικείμενο το οποίο βρίσκεται πιο κοντά στην πραγματική έννοια μιας βάσης στο δίσκο. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι περιορίζεται σε κάτι τέτοιο. Μπορούμε να μεταβάλουμε έναν μεγάλο αριθμό από properties όπως το Updatable (επιστρέφει την πληροφορία αν μπορούν να αλλαχθούν τα δεδομένα ή όχι), το RecordAffect (ο αριθμός των εγγραφών που μεταβλήθηκαν) κ.ά. Ακόμα μπορούμε να ανοίξουμε ένα recordset με όλες τις πιθανές παραμέτρους όπως ο τύπος, η πηγή, η δυνατότητα εγγραφής, ο τρόπος μετακίνησης σε αυτό και το αν θα μεταβάλλονται τα πεδία των συνδέσεων (joins). Το μεγάλο προσόν του Database object είναι η πληθώρα των μεθόδων του, αφού μπορεί να δημιουργήσει καινούρια properties, SQL statements, συνδέσεις, πίνακες κ.ά. Το TableDef Object μας επιτρέπει να μεταβάλουμε τα στοιχεία ενός πίνακα, δηλαδή τις ιδιότητές του και όχι τα δεδομένα του. Με άλλα λόγια, μπορούμε να δούμε την ημερομηνία δημιουργίας και τελευταίας αλλαγής, τους όρους σωστής μεταβολής των δεδομένων κ.λπ. Ως προς τις μεθόδους, βλέπουμε ότι μας παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας index, πεδίων, αλλά και διαγραφής κάποιου πίνακα. Το Field Object έχει όλες τις ιδιότητες που βλέπουμε και στον Data Manager όταν δημιουργούμε κάποιο πεδίο, με κυριότερες τα attributes, AllowZeroLength, Type, Size, Value, DefaultValue και Required.

Το Index Object είναι αυτό που κρατά τα indices κάθε πίνακα. Μπορούμε να δηλώσουμε αν θέλουμε να περιλαμβάνει null πεδία, αν θα είναι πρωτεύον κ.λπ. Οπως είναι φυσικό, το αντικείμενο αυτό έχει μεθόδους για τη δημιουργία νέου πεδίου δείκτη αλλά και διαγραφής του. Το QueryDef Object είναι πιο πολύπλοκο, καθώς έχει

Η στήλη "Programming" θέλει να σας ευχαριστήσει για την ανταπόκριση και τη συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη: "Για τη στήλη Programming" ή και με e-mail στη διεύθυνση beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Programming". Είναι ευπρόσδεκτα τα σχόλια, οι παρατηρήσεις, οι ερωτήσεις αλλά και δικά σας κομμάτια κώδικα τα οποία αξίζουν προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από αυτήν τη δική σας στήλη. Μπορείτε ακόμη να μας στείλετε μέσω Internet κάποια προγράμματά σας που θα θέλατε να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάζετε. Τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

δυνατότητες επικοινωνίας μέσω του ODBC, δημιουργίας SQL, αλλά και διάφορους τύπους statements. Οι μέθοδοί του περιλαμβάνουν δημιουργία εντολής, διαγραφή αυτής, εκτέλεσης αλλά και ανοίγματος recordset. Το Parameter Object είναι σχετικά πιο λιτό και καθορίζει τις παραμέτρους του QueryDef. Η μοναδική μέθοδος που μπορούμε να καλέσουμε είναι η refresh. Το Recordset αντικείμενο είναι από τα πιο σημαντικά και αυτό που θα χρειαστείτε περισσότερο από όλα. Οι ιδιότητες που παρέχει το Recordset ποικίλλουν ανάλογα με το είδος που έχουμε ανοίξει. Μπορούμε να δούμε τη θέση του record pointer, να ανοίξουμε τα δεδομένα με κάποιον index ή φίλτρο, να δούμε τον τύπο του, να μετρήσουμε τις εγγραφές, να δούμε την αρχή και το τέλος του και βέβαια τις εγγραφές με κάποια ταξινόμηση. Με τις μεθόδους του, έχουμε τη δυνατότητα να προσθέσουμε εγγραφές, να τις διορθώσουμε, να τις διαγράψουμε, να βρούμε κάποια εγγραφή, να μετακινηθούμε σειριακά μέσα σε αυτές αλλά και να επικυρώσουμε ή να ακυρώσουμε τις τυχόν αλλαγές.

Με το Relation Object δηλώνουμε τις σχέσεις που θα έχουν οι πίνακες μεταξύ τους και μπορούμε να προσθαφαιρέσουμε συνδέσεις. Με το Error Object μπορούμε να κρατήσουμε ή να δημιουργήσουμε κάποιο λάθος, καθώς και να δούμε το νούμερο και την περιγραφή του.

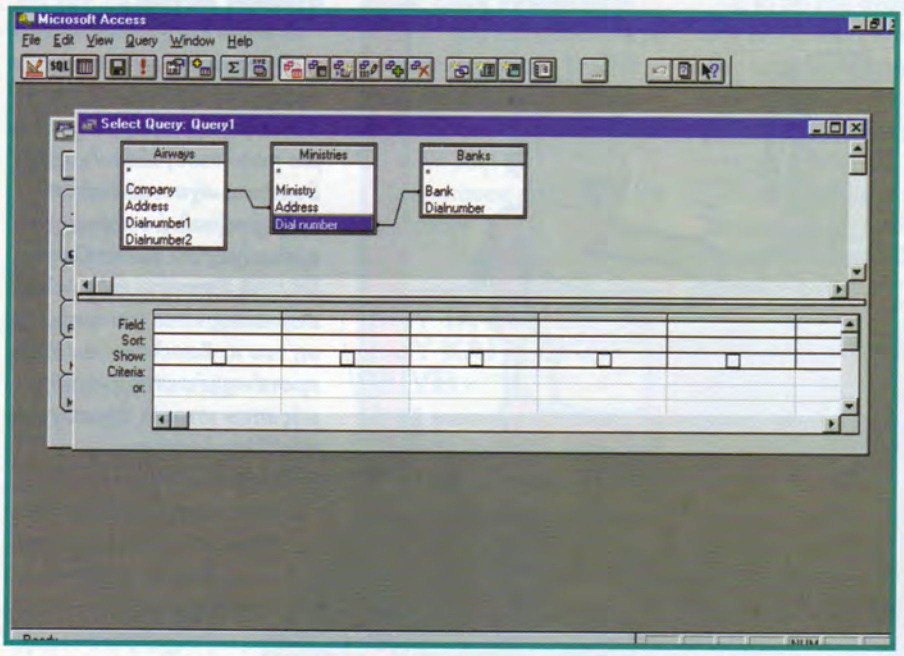


Στον πίνακα, κάθε γραμμή είναι το record του πίνακα και κάθε στήλη ένα διαφορετικό πεδίο.

ODBC

Πρόκειται για το Open DataBase Connectivity που μας επιτρέπει να πάρουμε στοιχεία και δεδομένα από απομακρυσμένες βάσεις δεδομένων οι οποίες δεν υποστηρίζονται από το Jet Engine που περιλαμβάνεται στη Visual Basic. Έτσι μπορούμε με σχετικά απλό τρόπο να συνδέσουμε μια εφαρμογή μας με κάποιον SQL Server που μπορεί να βρίσκεται και σε μηχάνημα με διαφορετικό λειτουργικό σύστημα. Βέβαια, η χρήση του θα πρέπει να γίνεται με μεγάλη προσοχή και αφού έχει αποκτηθεί εμπειρία στην αρχιτεκτονική των Relational Databases.

Γενικά, η χρήση του Data Control μας επιτρέπει τη γρήγορη δημιουργία μιας εφαρμογής διαχείρισης βάσεων δεδομένων, όταν όμως χρειαστούμε περισσότερες λειτουργίες, όπως πρόσθεση και αφαίρεση ιδιοτήτων, τότε θα πρέπει να δουλέψουμε με το DAO. Ακόμη, με τη χρήση του Data Control μπορούμε να μάθουμε τις βασικές αρχές των databases και κατόπιν να μεταπηδήσουμε στα αντικείμενα του Jet Engine και να εκμεταλλευτούμε τις μεγάλες δυνατότητές του. Ελπίζουμε να σας δώσαμε μια πλήρη εικόνα της λειτουργίας των βάσεων δεδομένων και να λύσαμε πολλές απορίες σας σχετικά με το θέμα. Πολλά από τα γράμματά σας είχαν ερωτήσεις κυρίως για τα recordsets και για το λόγο αυτόν ίσως αναφερθούμε ξανά στη λειτουργία τους με κάποιο πρόγραμμα-παράδειγμα. ■



Μέσα από το περιβάλλον της Access μπορούμε να δούμε τα relations που έχουν τα πεδία ανάμεσα στους πίνακες.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

Ο BILL GATES, ΤΑ ΝΕΟΓΕΝΝΗΤΑ ΜΩΡΑ ΚΑΙ... Η ΛΟΓΟΚΡΙΣΙΑ!

Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι ένας αρκετά καινούριος αναγνώστης σου, παρόλο που ασχολούμαι με τους υπολογιστές εδώ και δέκα χρόνια (σημ.: είμαι μόλις 15 χρόνων). Ωστόσο, με τα PCs ασχολούμαι τον τελευταίο μόλις καιρό, και φτιάχνω FreeWare προγράμματα, τα οποία γνώρισαν αρκετή επιτυχία ως τώρα. Αφορμή αυτού του γράμματος είναι κάποιες επιστολές αναγνωστών στο τεύχος 82 καθώς και ένα άρθρο του τεύχους 80.

Στο τεύχος 82, λοιπόν, ο Κωνσταντίνος "The Wizard" γράφει για τα λεγόμενα cinematic adventures. Εδώ ο κ. Κωνσταντίνος θα με βρει εντελώς αντίθετο. Πρόσφατα τελείωσα το Ripper, ένα interactive adventure, γνωστό σε όλους τους φίλους της κατηγορίας. Η ποιότητα της εικόνας και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού κάνουν το χρήστη να εθιστεί σε αυτό. Παρ' όλα αυτά, είμαι σύμφωνος στο ότι τα adventures θα έπρεπε να προσφέρουν περισσότερες δυνατότητες στο χρήστη, με την εισαγωγή εντολών, όπως σε παλιότερα παιχνίδια. Το πολύ παλιό The Neverending Story για Spectrum 48K (ένα text adventure) με είχε καθηλώσει στην οθόνη, αν και δεν είχε καθόλου γραφικά, εκτός από μία εικόνα σε ρόλο φόντου. Δεν χρειάζονται, συνεπώς, 3D γραφικά ή surround ήχος σε ένα adventure για να αρέσει, αλλά εθιστικό και με σασπένς gameplay.

Στο ίδιο γράμμα, σχετικά με τα Windows 95, έχω κι εγώ Pentium στα 75MHz, με 40MB RAM και παλιότερα με 8MB. Δυστυχώς, έχει δίκιο. Τα Win95 έχουν εξοργίσει κι εμένα, παρόλο που τα προγράμματά μου είναι μόνο για Win95 και NT 3.5, όχι επειδή τα 3.11 δεν αξίζουν, αλλά γιατί η γλώσσα που χρησιμοποιώ (VB 4.0 Pro) δεν μου επιτρέπει να φτιάχνω 16-bit εκδόσεις. Εκτός από το ότι τρώνε πολλή μνήμη, το Multitasking για το οποίο ο κ. Gates είχε μιλήσει είναι ψευδο-multitasking, και μάλιστα τόσο πολύ, ώστε λες και δεν υπάρχει. Σαν παλιός χρήστης Amiga, είμαι σε θέση να κρίνω τι είναι multitasking και τι όχι. Επιπρόσθετα, το μονοπώλιο της Microsoft δεν βγαίνει σε καλό, διότι με το πέρασμα του χρόνου τα προϊόντα γίνονται τόσο "φιλικά προς το χρήστη", ώστε, τελικά, ακόμα και ένα νεογέννητο μωρό θα είναι ικανό να έχει δικό του server (που λέει ο λόγος, βέβαια). Επίσης, όταν μια εταιρία μονοπωλεί έναν οποιονδήποτε τομέα, μπορεί ασύστολα να ανεβάσει τις τιμές.

Στο ίδιο γράμμα, θεωρώ ότι η πρόταση του κ. Κωνσταντίνου για μία στήλη Tips and Tricks για προγράμματα είναι μία πολύ καλή ιδέα. Από ό,τι θυμάμαι, είχατε μία τέτοια στήλη σε παλιά τεύχη (π.χ., στο τεύχος 50 για τα CorelDRAW!, Paradox κ.λπ.). Σωστή επίσης είναι και η πρόταση του κ. Βασιλείου, ο οποίος προτείνει μία στήλη αναδρομής στην ιστορία της σύγχρονης Πληροφορικής.

Περνώντας στο τεύχος 80, το θέμα το οποίο θέλω να θίξω είναι η λογοκρισία στο Internet. Αρχίζοντας, θεωρώ σωστό να γράψω ένα κομμάτι από το Σύνταγμα. Συγκε-



κριμένα, στο άρθρο 14 του Συντάγματος, παρ. 1, αναφέρεται πως ο καθένας έχει δικαίωμα να εκφράζει ελεύθερα τους στοχασμούς του. Της ίδιας άποψης είμαι και εγώ. Δεν θεωρώ ότι έχει ο τάδε ISP δικαίωμα να βάλει ειδικά φίλτρα για αναγνώριση συγκεκριμένων λέξεων (που ακούμε στο δρόμο, το σχολείο και το γήπεδο κάθε μέρα). Οσον αφορά στις εικόνες, μία ελληνική παροιμία λέει πως μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις. Θεωρώντας, λοιπόν, την εικόνα ως μέσο έκφρασης του φωτογράφου, πιστεύω πως θα έπρεπε να επιτραπεί η δημοσίευση εικόνων άσεμνου περιεχομένου. Εξάλλου, στο σχολείο κυκλοφορούν περιοδικά του είδους, από soft έως hard core. Οσον αφορά στο Λύκειο, μάλιστα, αρκεί να αναφέρω πως στατιστικά στην Αμερική οι έφηβοι αρχίζουν να έχουν σεξουαλικές επαφές από την ηλικία των 15 χρόνων. Πάντως, εάν ο Χ γονιός δεν θέλει να αφήσει τα παιδιά του να δουν τέτοιο υλικό, μπορεί να βάλει τα ειδικά φίλτρα του Web browser.

Θα μου άρεσε πολύ να ακούσω και τη δική σας γνώμη για τα παραπάνω, καθώς και τη γνώμη των άλλων αναγνωστών του περιοδικού.

Φιλικά,

Δημήτρης Μπατής,
Ηλιούπολη

▼ Αγαπητέ φίλε,

Χαιρόμαστε ιδιαίτερα που αναγνώστες στη δική σου ηλικία υιοθετούν παρόμοιους προβληματισμούς. Ως προς το φλέγον θέμα της λογοκρισίας στο Internet, έχουμε δημοσιεύσει ένα εκτενές άρθρο στη στήλη "Αφιέρωμα" του τεύχους 80, οπότε είναι μάλλον περιττό να επεκταθούμε. Σχετικά με τα όσα αναφέρεις για τα προϊόντα της Microsoft, συμφωνούμε πως το μονοπώλιο, σε οποιονδήποτε τομέα, μόνο αρνητικές επιπτώσεις μπορεί να έχει, ωστόσο θα διαφωνήσουμε με την άποψή σου ότι η φιλικότητα των προγραμμάτων προσλαμβάνει αρνητικές διαστάσεις. Το γεγονός ότι οι υπολογιστές και η Πληροφορική δεν απευθύνονται πλέον σε μία "ελίτ" αλλά σε έναν ολοένα αυξανόμενο αριθμό χρηστών (και, μάλιστα, ευρέος ηλικιακού φάσματος) θα πρέπει να ικανοποιεί τους πάντες, πλην εκείνων ίσως που ανήκαν ήδη στην "ελίτ" και βλέπουν πλέον πως δεν μπορούν να "πουλάνε φιγούρα" με την ευκολία που τους διέκρινε. Η άποψή σου για τα text adventures μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους. Ομως, οι καιροί αλλάζουν και μάλιστα ραγδαία. Ωστόσο, σε προκαλούμε να φτιάξεις ο ίδιος -ή όποιος άλλος ενδιαφέρεται- ένα δικό σου text adventure με δύσκολους γρίφους, like the good old days..., και να είσαι σίγουρος πως θα κοσμήσει το CD-ROM μας!

Οι προτάσεις σου, τέλος, θα εξεταστούν.

ΙΔΟΥ ΤΑ DEMOS, ΙΔΟΥ ΚΑΙ ΤΟ... ZIP DRIVE!

Αγαπητό PC Master,
Σε συγχαίρω για την πάρα πολύ ωραία ύλη σου. Το CD-ROM του περιοδικού είναι φανταστικό!

Εχω έναν Pentium 133, 16MB RAM, CD-ROM 8x, Diamond Stealth 3D 2000, HD 1.6GB, Iomega ZIP Drive (100MB).

1. Θέλω να περνάω τα MB των CDs (παιχνιδιών και περιοδικών) στο Iomega μου. Πώς θα γίνει αυτό;

2. Ακόμα θέλω να μου πεις πώς θα βάλω τα MB των μη εγκαταστημένων και των προς εγκατάσταση demos παιχνιδιών στο Iomega.

3. Θέλω να δημοσιεύσεις τα demos: Red Alert, FIFA 97, Flying Corps.

4. Πώς να τοποθετήσω εικόνες που υπάρχουν δίπλα σε έγγραφα του Word;

Γιάννης (Virtual J)!

ΥΓ. 1: Προσδοκώ σε δημοσίευση. (Το θέμα με καίει!)

ΥΓ. 2: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

▼ Φίλε Γιάννη,

1. Το πιο απλό που μπορώ να σκεφτώ είναι η αντιγραφή! Θα χρειαστείς, όμως, γύρω στα επτά δισκάκια για κάθε CD-ROM, αφού ένα CD χωρά περίπου 680MB δεδομένων.

2. Το zip σου αναγνωρίζεται σαν ένα γράμμα. Οπότε, μπορείς κατά την εγκατάσταση του εκάστοτε παιχνιδιού να δηλώνεις ως target drive το γράμμα του zip.

3. Τα τελευταία μας CD-ROMs σίγουρα θα σε άφησαν ικανοποιημένο!

4. Στο menu Insert του Word υπάρχει η επιλογή Picture. Αν, πέρα από αυτό, θέλεις να έχεις τη δυνατότητα να μετακινείς την εικόνα οπουδήποτε στο κείμενο, τη μαρκάρεις και από το ίδιο menu επιλέγεις frame.

Τώρα μπορείς να τοποθετήσεις την εικόνα οπουδήποτε στο κείμενο, ακόμη και πίσω από αυτό.

ΥΓ. 1: Ελπίζουμε να δρόσισε.

ΥΓ. 2: Χμ... πολλά συγχωροχάρτια δίνουμε τελευταία...

ΔΙΑΜΑΝΤΙ 'Η... ΜΑΪΜΟΥ;

Αγαπητό PC Master,
Το ότι είσαι πρώτο στις προτιμήσεις μου, αλλά και όχι μόνο στις δικές μου, δεν είναι τυχαίο γεγονός. Σε αυτό συντέλεσε η θαυμάσια πορεία που έχεις διαγράψει στο χώρο των PC περιοδικών, αρχίζοντας από την πανάρχαια 5 1/4 δισκέτα και φθάνοντας πια στις ημέρες μας στο CD-ROM. Ποιος ξέρει τι μας επιφυλάσσει το μέλλον και, φυσικά, το PC Master!

Καλά όλα αυτά, όμως ας αρχίσουμε:

Πρώτα απ' όλα, έχω έναν Cyrix 166+, 16MB RAM, CD-ROM 4x, 340HD, Diamond 3D 2240 και έχω κάποιες απορίες.

1. Τι είναι το DirectX;

2. Με αυτό το πρόγραμμα αξιοποιούνται καλύτερα οι 3D δυνατότητες της κάρτας μου;

3. Υπάρχει περίπτωση η κάρτα γραφικών μου να είναι "μαϊμού"; Την έχω αγοράσει από κατάστημα ολοκαίνουρια, αλλά μόλις την εγκατέστησα δεν παρατήρησα σπουδαία διαφορά στην ταχύτητα από την προηγούμενη που είχα, μία S3 64+ 1MB.

4. Από την άλλη μεριά, αντιμετωπίζω και προβλήματα στην εικόνα που δίνει η υπάρχουσα κάρτα γραφικών αλλά και η προηγούμενη. Εχω παρεμβολές στην εικόνα της οθόνης μου - π.χ., εκεί που δουλεύω σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής και είναι άσπρη η εικόνα, την βλέπω να κοκκινίζει, να ξανάασπρίζει κ.ο.κ. Τι μπορεί να συμβαίνει; Υπόψη ότι το ίδιο πρόβλημα αντιμετωπίζω και όταν ανοίγω αμέσως τον υπολογιστή στο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

BIOS SETUP. Αλλαξα κάρτα γραφικών, συγκεκριμένα έβαλα την TRIDENT 512KB Local Bus, και δεν υπήρχε κανένα πρόβλημα. Μήπως γίνεται conflict με άλλη κάρτα; Εχω εγκαταστημένη μόνο μία κάρτα ήχου.

5. Το CD-ROM που έχω αντιμετωπίζει και αυτό κάποια προβλήματα. Καθώς δοκιμάζω να τρέξω ένα αρχείο από το CD, το drive κολλάει και το λαμπάκι ένδειξης αναβοσβήνει ρυθμικά. Μήπως θέλει καθάρισμα;

Ευχαριστώ για την υπομονή σας.

Εις το επανιδείν,

Αλέξης από Μενίδι

Φίλε Αλέξη,

1. Το DirectX είναι ένας τρόπος "παράκαμψης" των εφαρμογών (κυρίως παιχνιδιών) του συστήματος γραφικών των Windows (Βλ. drivers), ώστε η εφαρμογή να "μιλά" κατευθείαν στην κάρτα οθόνης, με σαφώς αυξημένες επιδόσεις.

2. Σαφώς, αν και οι drivers της Diamond είναι αρκετά καλοί.

3. Μάλλον δεν έχεις διερευνήσει καλά το θέμα. Εχεις δοκιμάσει να τρέξεις MPEG αρχεία video ή ακόμα και AVI; Αν το κάνεις, θα καταλάβεις τι εννοούμε. Με τη συγκεκριμένη κάρτα μπορείς -εάν, βέβαια, το υποστηρίζει και το CD-ROM σου- να δεις ακόμη και ταινίες MPEG και CDi κατευθείαν από CD-ROM.

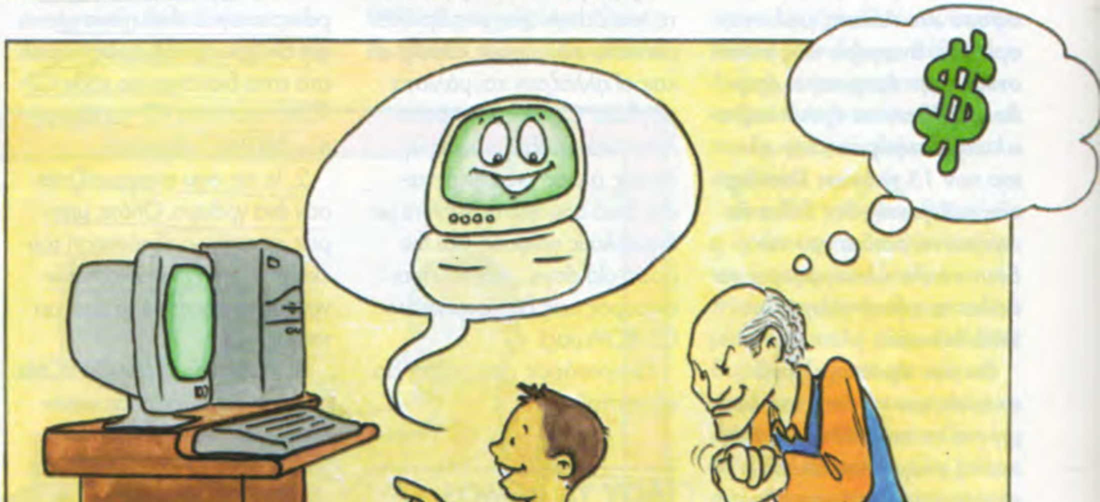
4. Προσπάθησε να αλλάξεις το refresh rate της κάρτας σου. Την επιλογή θα βρεις κάπου στα Properties του Display. Δεν μπορούμε να φανταστούμε να φταίει τίποτε άλλο.

5. Αν εμφανίζει μηνύματα του στιλ "CD read error", τότε το πιθανότερο είναι ότι θέλει καθάρισμα.

ΕΜΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΧΡΗΣΤΕΣ

Αγαπητό PC MASTER,

Είμαι ένας πολύ παλιός αναγνώστης σου (από το τεύχος 20). Παρακολουθώ τις εξελίξεις στο χώρο των υπολογιστών και των consoles. Εγώ είχα ξεκινήσει το ταξίδι στο χώρο των home υπολογιστών (τότε) το 1988 με έναν Amstard 6128. Τα γραφικά εκείνη την εποχή ήταν πολύ απλά, σκέψη δεν υπήρχε για digitized, ο ήχος δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο, αλλά και η αγάπη που υπήρχε για τους τότε υπολογιστές δεν συγκρίνεται με τη σημερινή. Τότε, αυτοί που ασχολούνταν με τους υπολογιστές ήταν λίγοι, αλλά το είχαν ως χόμπι. Σήμερα, με τον κατακλυσμό των κονσολών αλλά και των multimedia PCs, οι Η/Υ έχασαν την παλιά τους αίγλη. Ακόμα και ο πιο άσχετος σήμερα αγοράζει Η/Υ. Χάθηκε, κατά την προσωπική μου άποψη, η αγνότητα που υπήρχε παλιά. Τότε που κάθονταν όλοι μερόνυχτα για να βγάλουν ένα listing, να βρουν ένα crack για κάποιο παιχνίδι (Barbarian, Match Day 2, τα αγαπημένα μου). Δυστυχώς, η σημερινή αδηφάγος πολιτική, κυρίως του κ. Gates, έχει μετατρέψει την ασχολία με τους Η/Υ από χόμπι σε μία μεγάλη επιχείρηση για διάφορους μεγαλοκαρχαρίες. Επίσης, το ίδιο γίνεται με τις κονσόλες. Παλιά, διέπρεπαν το Mega Drive και το Super NES και όλοι έσπευδαν να αγοράσουν αυτές τις παιχνιδομηχανές που έβγαζαν καλύτερα παιχνίδια από το PC, κόστιζαν το ένα τρίτο των χρημάτων ενός μέσου PC, αλλά είχαν κατά πολύ ακριβότερα games. Στη συνέχεια, βγήκε το Playstation, άλλα λεφτά κι εκεί, παιχνίδια λίγο καλύτερα από το PC (που συναγωνίζεται σιγά-σιγά τις παιχνιδομηχανές, αλλά έχει και πολύ χαμηλότερες τιμές στα παιχνίδια). Τον τελευταίο καιρό βγήκε στην αγορά το Nintendo 64. Πολλοί κονσολάδες και φίλοι μου έτρεξαν να το αγοράσουν. Αρκετοί, δε, το θεωρούν από τώρα ως τον βασιλιά των παιχνιδομηχανών, ενώ τα παιχνίδια του είναι πανάκριβα, από 25.000 δρχ. και άνω - δηλαδή, διπλάσια από τα PC



games. Βλέπουμε, λοιπόν, πως όλοι οι κατασκευαστές υπολογιστικών συστημάτων κυνηγούν τα λεφτά και ωθούν τους χρήστες PC σε μεγάλες αναβαθμίσεις που, φυσικά, μεταφράζονται για αυτούς σε χρήμα. Αλλά και στις κονσόλες τα πράγματα δεν είναι καλύτερα, όπως ανέφερα και πριν. Μέχρι και περιφερειακά αναγκάζονται να αγοράσουν οι κονσολάδες (κάρτες μνήμης για Playstation, Joypads κ.λπ.). Αυτό το γράμμα, λοιπόν, είναι μία διαμαρτυρία για τα γεγονότα που συμβαίνουν, καθώς και μία αναπόληση για τις παλιές καλές εποχές (Spectrum, Amstrad 6128 κ.ά.). Δυστυχώς, η επιστολή μου είναι μεγάλη, αλλά πιστεύω πως θα καταλάβετε τον πόνο μου -όπως και πολλών άλλων- και θα το δημοσιεύσετε.

Φιλικά,

Πασχάλης Σκουρίδης, Λαγκαδάς

Φίλε μας,

Δεν μπορούμε παρά να συμφωνήσουμε μαζί σου, όπως εξάλλου έχουμε πράξει ουκ ολίγες φορές στο παρελθόν, απαντώντας σε επιστολές αναγνωστών με περιεχόμενο παρόμοιο αυτού της δικής σου. Δυστυχώς, οι υπολογιστές αποτελούν πλέον πεδίο κερδοσκοπίας, αφού οι εταιρίες ανακάλυψαν για τα καλά "την κότα που κάνει τα χρυσά αυγά". Βέβαια, φταίμε σε σημαντικό βαθμό και εμείς, οι χρήστες, αφού ανεχτήκαμε να εγκαταλείψουμε το ρόλο του χομπίστα και να υιοθετήσουμε αυτόν του καταναλωτή. Συνεπώς, χαιρόμαστε ιδιαίτερα όταν ακούμε φωνές όπως η δική σου που κρούουν τον κώδωνα του κινδύνου για το μέλλον.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ... ΣΑΡΑΒΑΛΑ

Φίλτατο περιοδικό, Ολοι εκεί καλά; Σε παρακολουθώ από το τεύχος 39 και τα πας μια χαρά. Σου γράφω για να προτείνω ορισμένα πράγματα:

1. Θα μπορούσες να κάνεις ένα αφιέρωμα με τα καλύτερα παιχνίδια των τελευταίων δέκα ετών (τύπου Monkey Island, Falcon 3.0 Test Drive κ.λπ.). Αν είναι δυνατόν, βάλε και demo τους στο CD.

2. Το 'χει προτείνει κι άλλος αναγνώστης: Βάλε τα περιεχόμενα όλων των δισκετών από το πρώτο τεύχος ως το 67 στο CD. Ξέρω πολλούς που θα το ήθελαν - και εγώ, βέβαια.

3. Εχω ένα ψιλοσαράβαλο (486/66MHz, 8MB, CD-ROM 4x, 340MB). Κρίμα τα πολλά λεφτά που έδωσα πριν από τρία χρόνια. Γι' αυτό δεν τρέχω συνήθως το demo και αρκούμαι στα shareware του CD. Ετσι, πιστεύω πως πρέπει οι CD-ROM Pages να εξηγούν καλύτερα κάθε παιχνίδι και αν το τρέχει σε Win 3.1, DOS ή 95.

4. Θα μπορούσες να βάλεις στο CD GIF εικόνες των συντακτών ή, ακόμα καλύτερα, ανί μίας μέρας στα γραφεία για να δούμε κι εμείς πώς γράφεται το περιοδικό;

5. Φτιάξτε και μία Data Base ή έστω ένα txt με όλα τα Hints & Tips που έχουν δημοσιευθεί για να μην ψάχνουμε όλα τα τεύχη.

6. Στα παιχνίδια να ελέγχετε τις ελάχιστες απαιτήσεις, γιατί την έχω πατήσει πολλές φορές. Για παράδειγμα, το Quake λέει: 486DX/33 αλλά στον 66 δεν παίζεται, αφού η κίνηση είναι σπαστή.

7. Τέλος, φτιάξτε μία PC MASTER BBS για να μπορούμε να στέλνουμε e-mail γράμματα και όσοι δεν είμαστε γραμμένοι στην CompuLink.

Με ιδιαίτερη συμπάθεια,

Τάσος Κυριακόγκωνας

ΥΓ. 1: Πόση κυκλοφορία έχει το PC MASTER;

ΥΓ. 2: Τι σχέση έχει το περιοδικό με το PC-Magazine;

ΥΓ. 3: Δεν ξέρω αν το έχετε πάρει χαμπάρι, αλλά το PC MASTER των '90s είναι το Pixel των '80s. Μπράβο!

Φίλτατε Τάσο,

1. Το αφιέρωμα που ζητάς γνωρίζεις ότι θα πρέπει να είναι τεράστιο. Από ό,τι, όμως, θα παρατήρησες στο προηγούμενο τεύχος, δημιουργήθηκε η στήλη Top Ten, όπου θα φιλοξενούμε τη δική σας άποψη για τα δέκα καλύτερα παιχνίδια, καθώς και το Hall of Fame.

2. Θα δούμε τι μπορεί να γίνει...

3. Σίγουρα θα έμεινες ικανοποιημένος από την αναβάθμιση των CD-ROM Pages...

4. Δεν είναι δα και η καλύτερη ιδέα, διότι αν μας δείτε μπορεί να σας χάσουμε από αναγνώστες!

5. Θα εξετάσουμε την πρότασή σου.

6. Το required από το recommended να ξέρεις ότι πάντα απέχει πάρα πολύ. Ακόμη και η Microsoft υποστηρίζει ότι τα Win95 λειτουργούν και σε 386 στα 40 με 8MB μνήμης. Θα ήθελα πολύ να δω κάποιον να προσπαθεί να τα τρέξει σε ένα τέτοιο μηχάνημα...

7. E-mail μπορείτε να στείλετε και στο pcmaster@compulink.gr, χωρίς να είστε συνδρομητές της CompuLink.

ΥΓ. 1: Χάρη σε εσάς, μεγάλη!

ΥΓ. 2: Καμία.

ΥΓ. 3: Thanks.

ΚΥΡ ΣΤΕΦΑΝΕ, ΠΙΑΣΕ ΕΝΑ PC MASTER!

Αγαπητό PC Master, Ηταν μια ανοιξιάτικη μέρα του Μαΐου 1994, όταν είδα κατά τύχη το τεύχος 51 του περιοδικού σας να κρέμεται έξω από το περίπτερο του κυρ Στέφανου. Αυτό το όμορφο περιοδικό με τη δισκέτα του και τις, μόλις, 800 δρχ. του ήταν μεγάλος πειρασμός. Από τότε σας διαβάζω ανελλιπώς. Εχω στην κατοχή μου (ύστερα από δύο αναβαθμίσεις) έναν Pentium/133+ Cyrix, 16MB EDO RAM, 1.2GB HD Caviar, CD-ROM Toshiba 4x, SoundBlaster 16 Value, Diamond Stealth 3D 2000, Modem US Robotics 14.400 Sportster και έναν εκτυπωτή Star LC-10 με Windows 95. Το PC Master ήταν, είναι και θα είναι το ΚΑΛΥΤΕΡΟ ελληνικό περιοδικό για PCs.

Περνάω στις ερωτήσεις μου:

1. Αξίζει να αγοράσω τον εκτυπωτή (inkjet) Lexmark 1020 ή να στραφώ προς τη Hewlett Packard;

2. Μπορεί να γίνει συνδυασμός 8MB με 16MB πλακετών ή πρέπει να είναι όλες όμοιες (8 με 8, 16 με 16 κ.λπ.).

3. Να προχωρήσω σε αγορά CD-ROM 12x ή να περιμένω τα DVDs; Στα DVDs θα γίνεται αντιγραφή;

4. Εχω πρόβλημα με τα παιχνίδια της EA Sports (το modem δεν αναγνωρίζεται εύκολα). Εχω δοκιμάσει τα πάντα σε DOS και Windows 95. Τι να κάνω;

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Μία παρατήρηση: Στο τεύχος 82, στην ερώτηση του Μιχάλη Αγαπητού αν το Nintendo 64 είναι καλύτερο από PC, απαντήσατε ότι είναι (αφού ο Ολυμπιακός είναι καλύτερος από την ΑΕΚ). Είμαστε σοβαροί τώρα;

Φιλικά,

Χάρης Κάπρος, Μαρούσι

ΥΓ. 1: Τα πολλά darts κάνουν κακό.

ΥΓ. 2: Γαυρomaniac.

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε ανακύκλω... εεε σε δημοσίευση (τεύχος 83, please).

ΥΓ. 4: Χαιρετίσματα στον φίλο μου Γιώργο Τράση.

Φίλε Χάρη,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου.

1. Τον τελευταίο καιρό, η Hewlett Packard έχει ανέβει στην εκτίμησή μας με τα μοντέλα που έχει παρουσιάσει, τις τιμές της και την υποστήριξη που παρέχει. Χωρίς να θέλω να κάνω διαφήμιση, εγώ θα αγόραζα έναν HP.

2. Αν η motherboard το απαιτεί, τότε ανά δύο οι πλακέτες πρέπει να είναι ίδιες. Διαφορετικά, μπορείς να κάνεις οποιονδήποτε συνδυασμό θέλεις.

3. Τα DVDs, όταν με το καλό βγουν, θα είναι ακριβά - όπως, άλλωστε, καθετί καινούριο στην αγορά. Αν, όμως, τα λεφτά δεν είναι πρόβλημα, τότε καλό είναι να περιμένεις, αφού δεν χάνεις και τη συμβατότητα με τα σημερινά CD-ROMs. Δυνατότητα αντιγραφής δεν θα υπάρχει από την αρχή, όπως άλλωστε συνέβη και με τα CD-ROM drives.

4. Δοκίμασες να το δηλώσεις ως standard ή default;

Οσον αφορά στον Ολυμπιακό και την ΑΕΚ, εμείς σοβαροί είμαστε. Εσύ μάλλον δεν είσαι, όταν λες πως ο Ολυμπιακός είναι καλύτερη ομάδα!

ΥΓ. 1: Εξαρτάται από το στόχο...

ΥΓ. 2: Και εμάς μας αρέσουν τα ψάρια και τα τρώμε συχνά.

ΥΓ. 3: Η αναμονή είναι πιο γλυκιά...

ΥΓ. 4: Μήπως θέλεις να του αφιερώσεις και κανένα τραγουδάκι;

ΠΑΡΑΘΥΡΙΚΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC MASTER, Λέγομαι Μουταφτσής Δημήτρης και είμαι ένας σχετικά καινούριος αλλά εντυπωσιασμένος αναγνώστης σου. Χωρίς καθυστέρηση περνώ στις ερωτήσεις μου.

1. Πριν από μερικούς μήνες έψαξα μία δισκέτα μου για ιούς και, δυστυχώς, το McAfee ανίχνευσε έναν ιό με το όνομα "MMIR.DAS_BOOT". Τι πρόβλημα δημιουργεί αυτός ο ιός; Κανένα antivirus που χρησιμοποίησα (McAfee, Thunderbyte, F-Prot) δεν μπόρεσε να τον καθαρίσει. Υπάρχει τρόπος να τον καθαρίσω (χωρίς να καταστρέψω τη δισκέτα, γιατί περιέχει πολύ σημαντικά αρχεία);

2. Για τη δημιουργία δισκέτας εκκίνησης είναι απαραίτητο να βάλω στη δισκέτα το αρχείο "Command" εκτός από τα config.sys και autoexec.bat; Εάν γίνει κάποια ανεπιθύμητη αλλαγή στα παραπάνω αρχεία, μπορώ να τα φέρω όπως πριν, χρησιμοποιώντας τη δισκέτα που περιέχει τα config.sys και autoexec.bat; Αν θέλω να απενεργοποιήσω τα μνημοβόρα προγράμματα από το autoexec.bat, γράφω μπροστά από το καθένα rem ή σβήνω τη σειρά;

3. Μία μέρα, όταν μπήκα στο Microsoft Excel, διαπίστωσα ότι έλειπε μία γραμμή εργαλείων. Δοκίμασα να την επαναφέρω με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού, αλλά δεν τα κατάφερα. Τι φταίει; Πώς μπορώ να τη φέρω πίσω; Λίγο καιρό πριν από το δυσάρεστο, η γραμμή εμφανιζόταν κανονικά. Υπάρχουν αρχεία του Excel που περιέχουν τις αρχικές γραμμές εργαλείων;

4. Μπορώ να αντιγράψω τα Windows 95 σε δισκέτες 3.5", ώστε να τα εγκαταστήσω, αν προκληθεί βλάβη;

5. Τι είναι το refresh rate που περιέχεται στις ρυθμίσεις οθόνης των Windows 95;

6. Μπορώ να δημιουργήσω κάτι σαν video με το Excel ή το Word;

7. Στο τεύχος Δεκεμβρίου, στη στήλη How To, αναφέρεις πως στο επόμενο τεύχος θα έκανες λόγο για τη χρήση της SoundBlaster μέσα από την Quick Basic, κάτι που δεν έγινε. Για ποιο λόγο; (Συγκεκριμένα, βρίσκεται στη σελίδα 151, στην απάντηση της ερώτησης 4).

8. Σχετικά με τους διαγωνισμούς προγραμματισμού που γίνονται, έχω τη γνώμη ότι οι διαγωνιζόμενοι πρέπει να μπαίνουν σε κατηγορίες ανάλογα με τη γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιούν. Εννοώ πως υπάρχει διαφορά ανάμεσα στον προγραμματισμό σε QBasic σε σχέση με αυτόν σε Visual Basic. Ο δεύτερος είναι ποιοτικά ανώτερος από κάθε άλλον, με αποτέλεσμα οι προγραμματιστές να μη βρίσκουν άξιο αντίπαλο.

Συγγνώμη για το "χειμαρρώδες" γράμμα μου και την πληθώρα των ερωτήσεών μου, αλλά έτσι προέκυψε. Ελπίζω σε δημοσίευση ή, τουλάχιστον, σε απάντηση.

Φιλικά,

Δημήτρης

Φίλε Δημήτρη,

1. Ο ιός που αναφέρεις καθαρίζεται άνετα από το McAfee Viruscan 95, το οποίο μπορείς να βρεις στα CDs του περιοδικού. Οσον αφορά στα χαρακτηριστικά του και τα προβλήματα που προκαλεί, αυτά δεν μας είναι γνωστά.

2. Για να δημιουργήσεις μία δισκέτα εκκίνησης, εκτός από τα αρχεία που αναφέρεις, χρειάζονται τουλάχιστον δύο ακόμα. Το IO.SYS και το MSDOS.SYS. Προκειμένου, όμως, να περάστούν σωστά, πρέπει να χρησιμοποιήσεις το πρόγραμμα SYS.COM. Οσον αφορά στην "επαναφορά" των αρχείων autoexec.bat και config.sys, μπορείς να τα κρατάς σε μία δισκέτα και να τα αντιγράφεις όποτε θέλεις στο σκληρό δίσκο σου. Το μόνο πρόβλημα που ενδέχεται να ανακύψει είναι το ότι στον ενδιάμεσο χρόνο μπορεί να κάνει κάποιο πρόγραμμα εγκατάσταση, το οποίο να προσθέσει μία ή περισσότερες γραμμές στο autoexec.bat, ώστε να δουλεύει σωστά. Σε αυτή την περίπτωση, αν αντιγράψεις μία παλιότερη εκδοχή του συγκεκριμένου αρχείου, θα έχεις πρόβλημα στο εν λόγω πρόγραμμα. Για να μη φορτώνεις μνημοβόρα προγράμματα από το autoexec.bat, αρκεί το rem στην αρχή της γραμμής.

3. Τα toolbars, όπως και όλα τα στοιχεία των Windows και των υπολογιστών γενικότερα, δεν έχουν προσωπικότητα, ώστε να εξαφανίζονται και να επανεμφανίζονται μόνα τους. Δοκίμασε από το menu που εμφανίζεται με

το δεξί πλήκτρο του ποντικιού να επιλέξεις toolbars. Στο παράθυρο που θα σου αποκαλυφθεί, αν δεν βρεις τη γραμμή εργαλείων που θέλεις ή αποδειχθεί λειψή, επίλεξέ την και πάτα το πλήκτρο reset. Αυτό θα επαναφέρει τη συγκεκριμένη γραμμή εργαλείων στην αρχική κατάστασή της κατά την εγκατάσταση.

4. Αν εννοείς να πάρεις τον κατάλογο όπου είναι εγκατεστημένα τα Windows και να αρχίσεις να αντιγράφεις όλα τα αρχεία σε δισκέτες, όχι. Προκειμένου να εγκαταστήσεις τα Windows, πρέπει να τα έχεις ήδη σε CDs ή δισκέτες. Εκτός, βέβαια, εάν έχουν περάσει σε έναν κατάλογο του σκληρού δίσκου σου όλα τα απαραίτητα αρχεία. Τα αρχεία εγκατάστασης των Windows έχουν όνομα WIN95_nn.CAB (όπου nn ένας διψήφιος αριθμός). Αν βρεις στον σκληρό τέτοιου είδους αρχεία, τότε μπορείς να τα περάσεις σε δισκέτες και να τα χρησιμοποιήσεις για μία εγκατάσταση στο μέλλον.

5. Το refresh rate είναι η συχνότητα ανανέωσης της εικόνας ή, με άλλα λόγια, το πόσες φορές ανά δευτερόλεπτο η κάρτα οθόνης στέλνει στην οθόνη την εικόνα. Μετριέται σε Hz και όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή τόσο καλύτερη και πιο ξεκούραστη είναι η εικόνα.

6. Κάτι σαν video; Οχι, βέβαια!

7. Εχω την εντύπωση πως η στήλη "How To" αυτού του τεύχους θα σε ικανοποιήσει...

8. Θα συμφωνήσω μαζί σου ότι υπάρχει διαφορά μεταξύ visual προγραμματισμού και δομημένου, μόνο όμως ως προς τις ευκολίες που προσφέρει. Το να φτιάξεις μία εφαρμογή που διαχειρίζεται μία βάση δεδομένων σε Visual Basic είναι παιχνιδάκι (υπάρχει, άλλωστε, και στο help της γλώσσας). Αν, ωστόσο, προσπαθήσεις να κάνεις το ίδιο σε QBasic, θα σου βγει η ψυχή να γράφεις ρουτίνες. Το θέμα ποιότητα μπορεί να ρυθμιστεί, αλλά μεγαλύτερο ρόλο παίζει το θέμα λειτουργία.

PC MASTER... ON T.V.?

Αξιότιμοι κύριοι συντάκτες,

Προτού περάσω στο θέμα μου, θα πρέπει να σας δώσω τα συνηθισμένα και βαρετά για σας -πλην, όμως, απαραίτητα- συγχαρητήρια. Η δουλειά που κάνετε είναι πολύ καλή και ελπίζω να συνεχιστεί έτσι.

Είμαι ένας από τους χιλιάδες οπαδούς των Η/Υ που προσπαθούν να είναι ενημερωμένοι για τις τελευταίες εξελίξεις στο χώρο της Πληροφορικής, ξοδεύοντας χρόνο και χρήμα (ξένα περιοδικά κ.λπ.). Αυτό που έχω παρατηρήσει είναι η μεγάλη προβολή των Η/Υ, και ιδιαίτερα του Internet, από την τηλεόραση και, γενικότερα, τα ΜΜΕ. Οι υπολογιστές αρχίζουν να μπαίνουν στη ζωή μας για τα καλά και σιγά-σιγά όλο και περισσότερος κόσμος προσπαθεί να μάθει γι' αυτούς. Πώς όμως να προλάβει, αφού κάθε μέρα γίνονται τεράστια άλματα στον τομέα της τεχνολογίας; Θα πρέπει να βρει κάποιο τρόπο να ενημερώνεται συνεχώς, χωρίς να ξοδεύει πολύ χρόνο και χρήμα. Αυτός ο τρόπος, μπορεί να είναι συνδυασμός εικόνας και ήχου, δηλαδή η τηλεόραση.

Αν και η ελληνική τηλεόραση διαθέτει πληθώρα καναλιών, κανένα από αυτά δεν έχει μία εκπομπή αποκλειστικά με Η/Υ, από όσο τουλάχιστο γνωρίζω. Υπάρχει, βέβαια, μία εκπομπή για παιχνιδοκονσόλες στην COSMO TV, αλλά δυστυχώς είναι επιεικώς χάλια. Και αναρωτιέμαι για ποιον, άραγε, λόγο συμβαίνει αυτό. Μήπως δεν υπάρχει το κοινό το οποίο θα τις παρακολουθήσει ή μήπως δεν υπάρχουν ενδιαφέροντα θέματα να θιχτούν;

Πριν από μερικά χρόνια είχε γίνει κάποια προσπάθεια στην ΕΤ-1, η οποία όμως σταμάτησε. Αυτό που έχω να σας προτείνω είναι να αναλάβετε εσείς μία τέτοια εκπομπή. Είμαι σίγουρος ότι κάποια από τα ιδιωτικά κανάλια θα ενδιαφερθούν για τις προτάσεις σας. Εχουμε δει εκπομπές για αυτοκίνητα, για μαγειρική και χίλια δυο άλλα πράγματα, γιατί να μη δούμε και για τους Η/Υ; Εκτός αυτών, είστε αρκετά εξειδικευμένοι και ενημερωμένοι για να ανταποκριθείτε στις ανάγκες μιας τέτοιας εκπομπής. Ελπίζω η πρότασή μου να ληφθεί σοβαρά υπόψη, αφού υποθέτω πως αποτελεί επιθυμία και άλλων πολλών αναγνωστών.

Με φιλικούς χαιρετισμούς,
Γιώργος Γραμματικός,
Πανόραμα



Φίλε μας,

Αν κι άλλοι αναγνώστες ζητήσουν με επιστολή τους αυτό που προτείνεις, να είσαι σίγουρος πως θα το προσπαθήσουμε. Σίγουρα, μία τηλεοπτική εκπομπή θα αποτελούσε ενδιαφέρουσα πρόκληση και, πού ξέρεις, ίσως η επιθυμία σου γίνει τελικά πραγματικότητα! Time will tell... ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ.
Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Βασίλη Παπαδάκη

ΚΛΕΙΔΩΜΑ ΜΕ ΔΙΣΚΕΤΑ

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 39. Η πιο χρήσιμη στήλη σου πιστεύω πως είναι η How to. Πρόσφατα ένας φίλος μου μού ζήτησε να του φτιάξω ένα πρόγραμμα, με το οποίο θα μπορεί να "κλειδώνει" τον υπολογιστή του. Δηλαδή, ένα πρόγραμμα προστασίας του υπολογιστή από ανεπιθύμητους χρήστες. Με αυτό να μπορεί να μπαίνει στον υπολογιστή του αυτός και μόνο αυτός με έναν κωδικό. Χρησιμοποίησα την TURBO PASCAL 6.0, επειδή είναι η μόνη γλώσσα προγραμματισμού που διαθέτω και παράγει εκτελέσιμα αρχεία. Αφού ολοκλήρωσα το πρόγραμμα, το έκανα εκτελέσιμο αρχείο, αλλά ο φίλος μου μού είπε ότι του εμφανίστηκε κάποιο πρόβλημα. Για να καταλάβετε το πρόβλημα, παραθέτω το πρόγραμμα. Το πρόγραμμα ζητάει μια δισκέτα με την οποία θα έχει πρόσβαση. Αυτή η δισκέτα πρέπει να περιέχει το αρχείο PITSOS.PAS. Αφού ελέγξει αν η δισκέτα βρίσκεται μέσα στον οδηγό, ελέγχει αν βρίσκεται και το αρχείο, δηλαδή αν αυτή η δισκέτα είναι η σωστή. Αν διαπιστώσει ότι αυτή είναι η σωστή δισκέτα, ζητάει τον κωδικό. Ομως εμφανίζεται το εξής πρόβλημα: Αν υπάρχει η δισκέτα μέσα στον οδηγό, το πρόγραμμα κολλάει εκεί που εμφανίζει το πρώτο μήνυμα στην οθόνη. Αν όχι, τότε κολλάει εκεί που εμφανίζει το μήνυμα για να βάλεις τη δισκέτα. Σε παρακαλώ, πες μου τι αλλαγές πρέπει να κάνω στο πρόγραμμα αυτό για να λειτουργήσει σωστά.

Επίσης, στα προηγούμενα τεύχη σου είχες δημοσιεύσει κάποιες ρουτίνες για να παίζω αρχεία *.voc μέσα από την TURBO PASCAL. Πώς μπορώ να παίξω δύο αρχεία ταυτόχρονα;

Φιλικά,
Γιάννης Φουκαράς

✔ Στη συνέχεια φαίνεται πώς θα έπρεπε να είναι ολοκληρωμένο ένα τέτοιο πρόγραμμα. Το βασικό λάθος σου είναι ένα, το οποίο επαναλαμβάνεται πολλές φορές. Χρησιμοποιείς τη συνθήκη While Not KeyPressed do; για να κάνεις τον υπολογιστή να περιμένει κάποιο χτύπημα απ' το πληκτρολόγιο. Δεν φροντίζεις όμως να παραλάβεις αυτό το χτύπημα από το buffer του πληκτρολογίου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, μόλις πατηθεί ένα πλήκτρο, η KeyPressed να έχει την τιμή True όσες φορές και αν την καλέσεις μέσα στο πρόγραμμα.

Ετσι, όταν δεν υπάρχει δισκέτα στον οδηγό, τότε το repeat loop συνεχίζεται εσαεί και το πρόγραμμα κολλάει. Αν τώρα υπάρχει δισκέτα ή μπει μία δισκέτα προτού πατηθεί οποιοδήποτε πλήκτρο, τότε το πρόγραμμα συνεχίζει μέχρι τέλους. Σε αυτή την περίπτωση το πρόγραμμά σου δεν κολλάει, απλώς τελειώνει γιατί δεν έχεις βάλει τις εντολές που τρέχουν τις ρουτίνες για να βρεις το αρχείο που θέλεις και να πάρεις το password.

Το πρόγραμμα περιέχει με σχόλια την προηγούμενη/λανθασμένη μορφή και υποδείξεις για τις εντολές που έχουν προστεθεί. Επίσης, έχουν απλοποιηθεί τα μηνύματα για συντομία.

```
program secure;
uses dos, {for regs}
  crt; {for readkey,keypressed}

const PASSWORD='pass';

function DiskIsReady(drive:char):
  boolean;
{καλεί το interrupt 13h του BIOS,
  function 02h που διαβάζει ένα
  sector από τη δισκέτα}
var
regs: registers;
dummy: array[1..512] of byte; {εδώ
  μπαίνουν τα δεδομένα}
begin
with regs do
begin
ah := 2; {αριθμός function}
dl := ord(drive)-ord('A'); {μόνο για A:
  και B: drive}
if dl<=1 then
begin
dh := 0; {side 0}
ch := 0; {track 0
cl := 1; {sector 1 (0 δεν υπάρχει)}
al := 1; {αριθμός sectors}
es := seg(dummy); {διεύθυνση
  μνήμης}
bx := ofs(dummy);
intr($13,regs); {κλήση του interupt}
{Αν η ένδειξη κρατουμένου είναι 0, η
  λειτουργία ανάγνωσης
  ολοκληρώθηκε}
{επιτυχώς, άρα υπάρχει δισκέτα}
if (flags and 1)=0 then
DiskIsReady := true
else
DiskIsReady := (ah and $80)=0;
end
else
DiskIsReady := true;
end; {with}
end; {DiskIsReady}

procedure InputStr(var result: string;
  x,y: integer; MaxLength: integer);
var
ch: char;
begin
{οι επόμενες τρεις γραμμές μπήκαν
  για να βελτιώσουν τη χρήση}
clrscr;
gotoxy(x-8,y);
writeln('Κωδικός:');
gotoxy(x,y);
result := '';
repeat
repeat
{περιμένει για ένα πλήκτρο, το
  παίρνει απ' τον buffer και κάνει
  την keypressed false}
ch := readkey;
until ((ch>=#32) or (ch=#13) or
  (ch=#8));
if ch=chr(8) then {για backspace}
if length(result)>0 then {υπάρχουν
  χαρακτήρες για να σβηστούν}
begin
delete(result,length(result),1);
gotoxy(x+length(result),y);
write(' ');
gotoxy(x+length(result),y);
```

```
{χρειάζεται για να είναι ο
  κέρσορας στη σωστή θέση}
end;
if (ch<>chr(13)) and (ch<>chr(8))
  then {και εδώ μια αλλαγή για να
  δουλεύει}
if length(result)<MaxLength then
  {μέχρι 10 χαρακτήρες}
begin
result := concat(result,ch);
gotoxy(x+length(result)-1,y);
write('*');
end;
{εδώ υπήρχε while keypressed do;
  είναι λάθος ύστερα από πολλά
  πλήκτρα}
until ch=chr(13); {μέχρι να πατηθεί
  το enter}
end; {InputStr}

function findfile(s: string): boolean;
var
aPath: PathStr;
begin
aPath := fsearch(s,'A:\');
if aPath = '' then
findfile := false
else
findfile := true;
end;

var
 ch: char;
 i: integer;
 s: string;
 found: boolean;

BEGIN {main}
clrscr;
writeln('Βάλε δισκέτα στο drive A:');
{Η επόμενη γραμμή είναι καινούρια,
  ο υπολογιστής περιμένει για ένα
  πλήκτρο}
{και μόλις πατηθεί το παίρνει από το
  buffer του πληκτρολογίου και το
  αποθηκεύει}
{στη μεταβλητή ch τύπου χαρακτήρα}
ch := readkey;
if not DiskIsReady('A') then
begin
writeln;
writeln('Δεν υπάρχει δισκέτα στο A:');
writeln('Παρακαλώ, βάλτε μια
  δισκέτα και πατήστε ένα
  πλήκτρο...');
ch := readkey;
{εδώ υπήρχε η εντολή while not
  keypressed do; που δεν είναι
  σωστή}
end;
repeat
if not DiskIsReady('A') then
begin
i := 0;
writeln('Παρακαλώ, βάλτε μια
  δισκέτα και πατήστε ένα
  πλήκτρο...');
ch := readkey;
end
else
begin
i := 1;
{εδώ το πρόγραμμά σου έφτανε στο
  τέλος εμφανίζοντας κάποια
  μηνύματα}
{τώρα έχουμε προσθέσει την κλήση
  στη συνάρτηση FindFile που είναι}
{καινούρια και InputStr (δική σου που
  δεν την είχες καλέσει)}
found := findfile('PITSOS.PAS');
if found then
begin
InputStr(s,30,10,15);
if s=PASSWORD then
begin
writeln;
writeln('!!!Σωστός Κωδικός!!!');
writeln('Πατήστε ένα πλήκτρο για
  τέλος...');
ch := readkey;
i := 1;
end
else
begin
writeln;
writeln(Λάθος);
i := 0;
end;
end
else
begin
writeln;
writeln('Η δισκέτα δεν είναι η
  σωστή!');
writeln('Παρακαλώ, βάλτε μια
  δισκέτα και πατήστε ένα
  πλήκτρο...');
ch := readkey;
i := 0;
end;
end;
until (i=1);
END. {main}
```

ΛΗΞΙΑΡΧΕΙΟ (!)

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια για την πολύχρονη και συνάμα πετυχημένη προσπάθειά σας. Η ταπεινή μου άποψη συμφωνεί με εκείνους, που όμως είναι αρκετοί, και κατατάσσουν το περιοδικό σας στην πρώτη θέση των προτιμήσεών τους στον τομέα των περιοδικών Πληροφορικής. Εχω έναν Cyrix 6x86 P133+ με 16MB RAM και εργάζομαι πάνω σε Windows 95. Τον τελευταίο καιρό μού έχει γίνει έμμονη ιδέα η πρόσβαση για μερικές τολμηρές αλλαγές στο ληξιαρχείο των Windows 95. Γνωρίζοντας τις όποιες συνέπειες που έχει μια τέτοια επέμβαση, ζητώ τη βοήθειά σας μέσα από τη στήλη "How To" για να μου απαντήσετε στις εξής απορίες μου:

1. Υπάρχει κάποιος τρόπος για τροποποίηση ή μετονομασία για τα ομολογουμένως μακροσκελή ονόματα αρχείων χωρίς δυσάρεστες επιπτώσεις;

2. Εάν κάνω κάποιο λάθος κατά την επέμβαση στο ληξιαρχείο (άνθρωπος είμαι κι εγώ), θα χρειαστεί οπωσδήποτε επανεγκατάσταση των WINDOWS 95;

3. Το αρχείο system.ini σε τι διαφέρει από το win.ini; Σχετίζεται με το ληξιαρχείο;

Με απεριόριστη εκτίμηση,
Μάνθος Νιαουνάκης
Χανιά

Λέγοντας ληξιαρχείο υποθέτω ότι εννοείς το Registry των Windows. Νομίζω όμως ότι τα ελληνικά Windows το αποκαλούν μητρώο. Οπως και να 'χει πιθανότατα δεν θα υπάρξει πρόβλημα αν μετονομάσεις κάποια μεγάλα ονόματα αρχείων. Αυτό βέβαια πρέπει να γίνει μέσα από τον Explorer, ο οποίος θα αναλάβει να ενημερώσει το Registry. Αν βέβαια αποφασίσεις να τα αλλάξεις μέσα απ' το Regedit, φρόντισε να ξέρεις καλά πού πρέπει να κάνεις τις αλλαγές. Σε περίπτωση που κάνεις κάποιο λάθος, θα πρέπει να έχεις κρατήσει ένα αντίγραφο του Registry, το οποίο θα αντιγράψεις πάνω στο χαλασμένο. Κατ' αυτόν τον τρόπο δεν θα χρειαστεί να επανεγκαταστήσεις τα Windows. Το Registry φυλάσσεται στα αρχεία: SYSTEM.DAT και USER.DAT. Τα Windows ήδη από μόνα τους κρατάνε ένα εφεδρικό αντίγραφο ενός τόσο σημαντικού κομματιού τους, μόνο που μπορεί αυτό το αντίγραφο να είναι πολύ παλιό και να μην επαναφέρει το σύστημα στην αμέσως προηγούμενη κατάστασή του. Για να το ελέγξεις αυτό, κοίτα την ημερομηνία στα αρχεία SYSTEM.DA0 και USER.DA0. Εχε υπόψη σου ότι και τα τέσσερα αυτά αρχεία είναι hidden, system και read-only και, επειδή τα Windows τα χρησιμοποιούν συνεχώς, για να τα χειριστείς πρέπει να είσαι σε DOS mode (προσοχή όχι σε DOS box). Δεν σου συνιστούμε να χρησιμοποιήσεις τα ήδη υπάρχοντα αντίγραφα, γιατί τα Windows γράφουν πάνω σε αυτά όταν το μηχάνημα ξεκινήσει σωστά κι έτσι μπο-

How To

ρεί να μη βρεις εκεί αυτό που άφησες. Προτού κάνεις οτιδήποτε, κάνε copy τα SYSTEM.DAT και USER.DAT στα SYSTEM.DA1 και USER.DA1. Μετά κάνε ό,τι αλλαγές θέλεις. Αν το σύστημα δεν δουλέψει κανονικά θα πρέπει βέβαια να επαναφέρεις τα παλιά αρχεία. Για να γίνει αυτό, δώσε τις εξής εντολές:

```
attrib -h -r -s system.dat
attrib -h -r -s system.da1
copy system.da1 system.dat
attrib -h -r -s user.dat
attrib -h -r -s user.da1
copy user.da1 user.dat
```

Τα αρχεία system.ini και win.ini είναι αναχρονιστικά για τα Windows 95. Είναι απομεινάρια των Windows 3.1. Όλα τα στοιχεία που χρειάζεται το σύστημα για να ξεκινήσει βρίσκονται μέσα στο Registry, το οποίο και χρησιμοποιείται από τις 32bit εφαρμογές. Τα system.ini και win.ini χρειάζονται μόνο για τις 16bit εφαρμογές, γιατί αυτές είναι οι μόνες που ψάχνουν να τα βρουν για να καταχωρίσουν εγγραφές σε αυτά. Έτσι, λοιπόν, ποτέ δεν θα βρεις 16bit εφαρμογές που να έχουν εγγραφές στο Registry ούτε και 32bit εφαρμογές που να έχουν εγγραφές στα system.ini και win.ini. Επίσης, τα system.ini και win.ini δεν έχουν καμία σχέση ενημέρωσης με το Registry ούτε από ούτε προς αυτό. Το ίδιο βέβαια ισχύει και για το Registry. Η διαφορά του system.ini από το win.ini είναι ότι στο πρώτο μπαίνουν οι drivers κάποιων προγραμμάτων, ενώ στο δεύτερο μπαίνουν οι ρυθμίσεις γι' αυτά τα προγράμματα.

SOUND ΚΑΙ PLAY

Αγαπητό PC Master, Έχω μια απορία και θα ήθελα να μου τη λύσεις. Δουλεύω σε Quick Basic και δεν ξέρω πώς ο ήχος από τις εντολές Sound και Play θα ακούγεται από τη SoundBlaster. Αν αυτό δεν είναι δυνατό να γίνει στην Quick Basic, τότε, σε παρακαλώ, σύστησέ μου μια γλώσσα προγραμματισμού με αυτή τη δυνατότητα.

Ευχαριστώ,
Χρήστος Ρήγας

✔ Οι εντολές Sound και Play της Quick Basic κατευθύνουν την έξοδό τους στο speaker του υπολογιστή και έτσι δεν είναι δυνατόν να ακούσεις τον ήχο τους από τη SoundBlaster.

Ο μόνος τρόπος για να ακούσεις ήχο από SoundBlaster μέσα από την Quick Basic είναι να προγραμματίσεις κάποιες καινούριες εντολές που θα στέλνουν την έξοδό τους εκεί. Για να γίνει αυτό, πρέπει πρώτα να ελέγξεις αν υπάρχει η SoundBlaster και μετά να στείλεις τα κατάλληλα μηνύματα στην κάρτα με τα χαρακτηριστικά του ήχου που θέλεις να ακούσεις.

Στη συνέχεια δίνουμε ένα πρόγραμμα που εξομοιώνει την εντολή Sound.

Η στήλη καταβάλλει κάποια προσπάθεια προς αυτή την κατεύθυνση και πιστεύουμε ότι σύντομα θα σας δώσουμε έναν τρόπο να χειριστείτε τη SoundBlaster μέσα απ' την Quick Basic. Αν' ό,τι γνωρίζω δεν υπάρχει κάποια γλώσσα προγραμματισμού σε DOS που να έχει αυτή τη δυνατότητα άμεσα, σε όλες όμως μπορείς να προγραμματίσεις την ίδια τη SoundBlaster. Αν πας σε Windows, τότε, λόγω των drivers, τα προγράμματά σου θα μπορούν να στέλνουν τον ήχο σε οποιαδήποτε κάρτα ήχου.

```
DEFINT A-Z
DECLARE FUNCTION DetectCard% ()
  ' Ψάχνει αν υπάρχει κάρτα ήχου
DECLARE SUB SBInit () ' Κάνει
  initialization
DECLARE SUB WriteReg (Reg%,
  Value%) ' Στέλνει δεδομένα
DECLARE SUB SBSound (freq%,
  duration!) ' Αντίστοιχη της SOUND

CONST false = 0, true = NOT false

SCREEN 0: CLS
IF DetectCard = true THEN
PRINT "Η κάρτα SoundBlaster
  ανιχνεύθηκε."
ELSE
PRINT "Δεν βρήκα την κάρτα ήχου."
BEEP
SYSTEM
END IF
PRINT "Εκκίνηση της κάρτας ήχου...";
SBInit
PRINT "Τέλος εκκίνησης."
'Εδώ γίνεται το εφέ
FOR nt = 0 TO 250 STEP 5
SBSound nt, nt / 200000
NEXT nt
'Αυτές οι ρουτίνες υποστηρίζουν
  μόνο ένα κανάλι στο FM chip
FOR nt = 250 TO 0 STEP -5
SBSound nt, nt / 200000
NEXT nt
PRINT "Πατήστε ένα πλήκτρο για
  τέλος."
SLEEP
'Κλείνουμε τον ήχο
CALL WriteReg(&HB0, &H0)
  'Σιγουρευόμαστε ότι η κάρτα δεν
  συνεχίζει τον προηγούμενο ήχο
  της

FUNCTION DetectCard%
' Ανιχνεύει την ύπαρξη κάρτας ήχου
CALL WriteReg(&H4, &H60)
CALL WriteReg(&H4, &H80)
B = INP(&H388)
CALL WriteReg(&H2, &HFF)
CALL WriteReg(&H4, &H21)
FOR x = 0 TO 130
a = INP(&H388)
NEXT x
C = INP(&H388)
CALL WriteReg(&H4, &H60)
CALL WriteReg(&H4, &H80)
Success = 0
IF (B AND &HE0) = &H0 THEN
IF (C AND &HE0) = &HC0 THEN
Success = -1
END IF
END IF
DetectCard% = Success
END FUNCTION

SUB SBInit
'Ένας γρήγορος τρόπος initialization
  της κάρτας
'Βάζουμε σε όλους τους καταχωρητές
  0
FOR q = 1 TO &HF5
 CALL WriteReg(q, 0)
NEXT q
END SUB

SUB SBSound (freq%, duration!)
' Παίζει μια συχνότητα από την κάρτα
  ήχου
' για ένα συγκεκριμένο χρονικό
  διάστημα
CALL WriteReg(&H20, &H7)
CALL WriteReg(&H40, &HF)
CALL WriteReg(&H60, &HF0)
CALL WriteReg(&H80, &HF0)
CALL WriteReg(&HA0, freq%)
CALL WriteReg(&H23, &HF)
CALL WriteReg(&H43, &H0)
CALL WriteReg(&H63, &HF0)
CALL WriteReg(&H83, &HFF)
CALL WriteReg(&HB0, &H20)
CALL WriteReg(&HE0, &H0)

TimeUp! = TIMER + duration!
WHILE TimeUp! > TIMER: WEND

END SUB

SUB WriteReg (Reg%, Value%)
' Δίνει τιμές στους καταχωρητές της
  SoundBlaster
```

```
OUT &H388, Reg '388h = address/status port (σε αυτό το port θα πούμε σε ποιον καταχωρητή θα πάνε οι τιμές που θέλουμε να δώσουμε
'389h = dataport (σε αυτό το port θα στείλουμε τιμές)
FOR x = 0 TO 5 'Εδώ δίνουμε σε ποιους registers θέλουμε να βάλουμε τιμές
a = INP(&H388) 'Πρέπει να περιμένουμε 3.3ms για να απαντήσει το chip
NEXT x  'ότι είναι έτοιμο για τις τιμές
OUT &H389, Value 'Στέλνουμε την τιμή στο port 389h
FOR x = 0 TO 34 'Εδώ πρέπει να περιμένουμε 23ms
a = INP(&H388)
NEXT x
END SUB
```

"ΔΥΝΑΤΕΣ" ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Αγαπητό περιοδικό, Η ιστορία ξεκίνησε πριν από περίπου δύο χρόνια όταν αποφάσισα κι εγώ, σαν παιδί του μέλλοντος που είμαι, να αγοράσω ένα υπολογιστικό σύστημα. Οι γνώσεις μου πάνω στο θέμα αμελητέες και μίζερες, αλλά ο ενθουσιασμός μου απύθμενος. Στην εύλογη ερώτηση των συνανθρώπων μου (βλέπε γονείς) και στην αμφισβήτηση της πιθανής χρησιμότητας ενός τέτοιου μηχανήματος στη δική μου απλοϊκή ζωή, η απάντησή μου προς όλους τους αδαείς ήταν: "Θα ασχοληθώ με τον προγραμματισμό, θα αγοράσω προγράμματα για να εξοικειωθώ με αυτά και θα διαγράψω λαμπρή πορεία στο χώρο του ελληνικού προγράμματος (ως χομπίστας πάντα)". Αυτά έλεγα εγώ ο καημένος και χαίρονταν οι ακόμη πιο κα(η)μένοι γονείς μου. Πήρα, λοιπόν, κι εγώ το πολυπόθητο σύστημα και να 'μαι, έναν χρόνο μετά, με δύο βαθμούς μυωπίας περισσότερους σε έκαστο εκ των δύο ματιών μου, μερικά κιλά παραπάνω, λιγότερες ώρες διαβάσματος στο ενεργητικό μου και μια βιβλιοθήκη γεμάτη παιχνίδια και μόνο παιχνίδια, να νιώθω ότι χαραμίζεται το αστείρευτο ταλέντο μου.

Αποφάσισα, λοιπόν, να γράψω στο παρόν πλέον αξιόπιστο περιοδικό σας προκειμένου να εκφράσω αφ' ενός δημοσίως τον πόνο μου και αφ' ετέρου μερικές βασικές απορίες πάνω στον τομέα του προγραμματισμού. Αισθανόμενος πως ήρθε το πλήρωμα του χρόνου να ξεκινήσω την καριέρα μου ως προγραμματιστής, θα ήθελα από εσάς να μου υποδείξετε ποιες είναι οι πλέον "δυνατές" γλώσσες προγραμματισμού σε παραθυρικό περιβάλλον και να τεκμηριώσετε καταλλήλως την άποψή σας. Λέγοντας, βέβαια, "δυνατές" εννοώ αφ' ενός να ενδείκνυνται για εντελώς αρχάριους και αφ' ετέρου να μπορούν να ικανοποιήσουν τους πλέον απαιτητικούς χρήστες. Επιπλέον, αν είναι δυνατόν, να υποδείξετε ανάλογα βιβλία για αρχαρίους.

Ευχαριστώ για την ανοχή σας.

Γ.Π., φοιτητής
Παιανία

✔ Μη νομίζεις ότι αποτελείς την εξαίρεση, καθώς σχεδόν όλοι όσοι προγραμματίζουν τώρα στο χώρο των υπολογιστών ξεκίνησαν κάποτε από τα παιχνίδια. Το καλό είναι ότι έχεις αποφασίσει να στραφείς στον τομέα του προγραμματισμού, κάτι το οποίο δεν συμβαίνει σε όλους τους ενασχολούμενους με τους υπολογιστές. Πάντως, θα πρέπει να ξέρεις ότι ο εν λόγω τομέας είναι τεράστιος και απαιτείται μεγάλο χρονικό διάστημα συνεχούς ενασχόλησης προκειμένου να φθάσεις σε αξιόλογο επίπεδο.

Δεν υπάρχουν γλώσσες προγραμματισμού που να είναι πιο δυνατές από κάποιες άλλες. Ολες οι γλώσσες προγραμματισμού κάνουν σχεδόν τα πάντα, εάν βέβαια ξέρεις να τις προγραμματίσεις. Αυτό σημαίνει ότι κάθε γλώσσα, πρώτον, έχει κάποιον τομέα στον οποίο παρέχει περισσότερες και καλύτερες ρουτίνες και, δεύτερον, έχει τους δικούς της περιορισμούς, οι οποίοι όμως εμφανίζονται αφότου γνωρίσεις τη γλώσσα σε βάθος. Γι' αυτό κάποιοι άλλοι παράγοντες έχουν μεγαλύτερη σημασία στην επιλογή γλώσσας προγραμματισμού και είναι οι ακόλουθοι:

- Πόσο εύκολα διαθέσιμη είναι. Για παράδειγμα, πολύς κόσμος έχει ασχοληθεί με την Qbasic επειδή έρχεται μαζί με το DOS.
- Ο βαθμός οικειότητας. Κατά πόσο δηλαδή γνωρίζουμε, ήδη κάποια ελάχιστα στοιχεία για να ξεκινήσουμε.
- Οι ευκολίες του περιβάλλοντος. Με άλλα λόγια, εύχρηστος editor για τα προγράμματά μας, ενσωματωμένος debugger, παλέτες εργαλείων, wizards για γρήγορο ξεκίνημα κ.λπ.
- Ενα καλό βιβλίο που θα κεντρίσει αμέσως το ενδιαφέρον μας.
- Αν είναι compiler ή interpreter (μεταγλωττιστής ή μεταφραστής).

Καλό θα ήταν, κατά τη γνώμη μου, να ασχοληθείς με μία από τις Borland C++, Delphi, Visual Basic, Visual C++, οι οποίες είναι οι πιο διαδεδομένες general purpose γλώσσες προγραμματισμού, διότι θα μπορέσεις να βρεις αρκετά βιβλία και πολλούς χρήστες αυτών των γλωσσών ώστε να πάρεις συμβουλές. Βέβαια, εάν το ενδιαφέρον σου εστιάζει σε συγκεκριμένο τομέα, ίσως θα έπρεπε να βρεις κάποιο εξειδικευμένο εργαλείο (υπάρχουν πολλά στα Windows για κάθε τομέα), με το οποίο θα επιτύχεις αυτό που θέλεις ευκολότερα. Τέτοια παραδείγματα είναι το Macromedia Director και το Asymetrix Toolbook για multimedia εφαρμογές ή τα Powerbuilder και Gupta SQL για εφαρμογές βάσεων δεδομένων. Επίσης, υπάρχουν αρκετά εργαλεία συγγραφής παιχνιδιών, για τα οποία το "PC Master" έχει δημιουργήσει ειδική στήλη.

Από πλευράς ευκολίας εκμάθησης, οι Visual Basic και Delphi θεωρούνται οι καλύτερες από τις γενικής κατευθύνσεως γλώσσες. Πάντως, με όποια γλώσσα κι αν ασχοληθείς, να ξέρεις ότι μόνο ένα βιβλίο δεν αρκεί για την πλήρη εκμάθησή της. Καταρχήν, θα πρέπει να βρεις ένα μικρό σε μέγεθος βιβλίο, για να μη σε φοβίσει στα πρώτα σου βήματα, το οποίο να περιέχει πολλά και σύντομα παραδείγματα. Αν ξέρεις αγγλικά, θα ήταν καλύτερο να προτιμήσεις αγγλικό βιβλίο ώστε να μάθεις την ορολογία. Κάνε μια βόλτα στη Στουρνάρα και θα βρεις πολλά. Αφού καταλήξεις στον τομέα με τον οποίο θέλεις να ασχολείται το βιβλίο, διάλεξε σύμφωνα με τα παραπάνω.

Μια καλή σειρά βιβλίων για αρχαρίους είναι τα: Teach yourself ......(τομέας) with .....(γλώσσα) in 21 days.

■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλοι που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλοι, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν στην κυριολεξία το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURES-RPG

EYE OF THE BEHOLDER 2

Ενα από τα καλύτερα RPGs που δημιουργήθηκαν ποτέ. Σύστημα μαγείας που έγινε κλασικό, ένα από τα φιλικότερα interfaces και δύσκολοι γρίφοι ήταν τα σημαντικότερα πλεονεκτήματά του.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

MONKEY ISLAND 2



Η συνέχεια του υπέροχου adventure της LucasArts ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Υπέροχα hand made γραφικά, τρελό χιούμορ αλλά και απίθανοι στη σύλληψη γρίφοι συνέθεσαν ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 10/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED



Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GABRIEL KNIGHT



Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα, Gabriel Knight, αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST



Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.

Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

FEDERATION

Ενα από τα πρώτα multi-player games που διατέθηκαν από την CompuLink και το οποίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Χωρίς να διαθέτει τρισδιάστατα γραφικά και ψηφιακό ήχο, κέρδιζε τον καθένα λόγω του εθιστικού gameplay.

Παρουσίαση: Σεπτ. '94 **Βαθμολογία:** 92%

DARK SUN 2



Η συνέχεια ενός ήδη επιτυχημένου RPG τίτλου που αποδείχτηκε πολύ καλύτερη. Λειτουργικά γραφικά, ελευθερία κινήσεων και προσοχή

Το πάνθεον... των games

στη λεπτομέρεια υπόσχονται αξέχαστες περιπέτειες στον κόσμο του Σκοτεινού Ηλιου.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 92%

FULL THROTTLE



Πρόκειται μάλλον για μια rock ιστορία κινούμενων σχεδίων. Το παιχνίδι έγινε γνωστό χάρη στο εξαιρετικό animation και το σεναριακό του υπόβαθρο: Μηχανές που προκαλούν και επικίνδυνες συμμορίες.
Παρουσίαση: Ιούν. '95 **Βαθμολογία:** 90%

ANVIL OF DAWN

Ενα καταπληκτικό από κάθε άποψη RPG ενός χαρακτήρα με κύριο όπλο τα καταπληκτικά γραφικά του. Από τα παιχνίδια που απορροφούν τον παίκτη για πολλές ημέρες.
Παρουσίαση: Μάρ. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ACTION

FRONTIER (ELITE II)

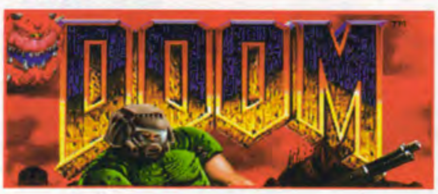


Η συνέχεια ενός από τα πιο γνωστά παιχνίδια όλων των εποχών, αρκετά χρόνια μετά την κυκλοφορία του, ήταν πολύ ανώτερη στα γραφικά και διατηρούσε το ίδιο τρομερό gameplay του θρυλικού Elite.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 95%

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-op για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

DOOM



Το παιχνίδι που άλλαξε τη ροή της ιστορίας στα PCs. Το μηχάνημα των λογιστηρίων απέκτησε έναν τίτλο με έντονη δράση, φρικιαστικούς αντιπάλους και, το σπουδαιότερο, τρισδιάστατη απεικόνιση. Κλασικότερο δεν υπάρχει.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 86%

REBEL ASSAULT



Η Ομοσπονδία στέλνει τις δυνάμεις της εναντίον της σκοτεινής Αυτοκρατορίας και του Darth Vader σε ένα παιχνίδι που διατηρεί με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα του Star Wars. Οι μάχες στο διάστημα βρήκαν τον καλύτερο εκφραστή τους.
Παρουσίαση: Απρ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

CANNON FODDER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης με ισχυρές δόσεις στρατηγικής. Καθοδηγήστε τους μικροσκοπικούς αλλά φονικούς στρατιώτες σας στο πεδίο της μάχης και κατατροπώστε κάθε αντίπαλο.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 91%

TIE FIGHTER



Η αυτοκρατορία αντεπιτίθεται και θέλει εσάς στο τιμόνι της. Εχοντας τη σειρά Star Wars ως σεναριακό υπόβαθρο, δεν μπορούσε παρά να γίνει επιτυχία. Γρήγορη δράση και ατέλειωτες αποστολές σάς περιμένουν.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

DARK FORCES

Ενα από τα πρώτα και καλύτερα Doom-clones. Πιστό στον Πόλεμο των Αστρων, το Dark Forces κατόρθωνε να υποβάλει τον παίκτη με τις τεχνικές του ικανότητες και το πλούσιο gameplay.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

Elite

Ενα όνομα που προκαλεί ρίγος στους παλαιότερους gamers. Ανήκει σε ένα ιδιότυπο είδος παιχνιδιών, από αυτά που δεν τα τελειώνεις σε ένα απόγευμα. Στο Elite δεν πρόκειται να δεις συγχαρητήριο μήνυμα, γιατί απλώς δεν τελειώνει ποτέ. Μοναδικός σκοπός σου είναι να τριγυρίζεις σε ένα απέραντο σύμπαν πολεμώντας και βγάζοντας χρήματα με στόχο να μείνεις ζωντανός και να ανέβεις την κλίμακα ιεραρχικά. Η απλή αυτή ιδέα του David Braben δημιούργησε ένα διαστημικό παιχνίδι, με κλασικότερο αυτού μονάχα το Space Invaders!

Elite Plus

Η πρώτη έκδοση του Elite για PCs δεν είχε μεγάλες διαφορές από τα 8μπιτα μηχανήματα που το ανέδειξαν. Δεν χρειαζόταν, όμως, καθώς το Elite διέθετε το ελκυστικότερο ίσως gameplay από κάθε άλλο. Τα γραφικά του ήταν απλούστατα για τα σημερινά δεδομένα, σου μετέδιδε όμως μια αίσθηση που ακόμα την ψάχνουν τα σύγχρονα παιχνίδια. Η ανάδειξη του παίκτη σε μαχητή τάξεως Elite, το κυρίως αντικείμενο του παιχνιδιού, καθόλου δεν μείωνε την επιθυμία του να συνεχίσει να παίζει.

Frontier: Elite II

Η συνέχεια του Elite ήρθε στο φως ύστερα από αρκετό καιρό και διαφοροποιούνταν από το πρωτότυπο σε ορισμένα ουσιώδη σημεία: τα γραφικά ήταν σαφώς ανώτερα, ο χειρισμός του σκάφους ευκολότερος, ενώ παράλληλα σας παρέχεται η δυνατότητα να ακολουθήσετε διαφορετικές καριέρες όπως αυτήν του πειρατή ή του μισθοφόρου. Μπορούσατε να ανεβείτε σε τρεις ιεραρχικές κλίμακες και υπήρχαν νέα σκάφη και όπλα. Αφού όλες οι αλλαγές ήταν θετικές (ορισμένοι διαφωνούσαν στο διαφορετικό χειρισμό του σκάφους), η επιτυχία του ήταν δεδομένη.

Elite III

Το τελευταίο μέρος της σειράς που κυκλοφόρησε και σε CD-ROM. Διέθετε περισσότερα σκάφη και μεγαλύτερη ποικιλία γραφικών, ενώ ο χειρισμός άλλαξε λίγο για μία ακόμη φορά, παραμένοντας όμως λειτουργικός. Το σύμπαν ήταν λίγο μικρότερο τώρα (περιλάμβανε όμως αρκετές χιλιάδες συστήματα) αλλά η ποικιλία που παρουσίαζε μεγαλύτερη. Ηταν, γενικά, ένας τίτλος που έδινε βάρος στη βελτίωση των λεπτομερειών, σεβόμενος όμως στο έπακρο το κλασικό gameplay της σειράς.

The Hall Of Fame

CRUSADER



Ενα παιχνίδι δράσης και καταστροφής που διαδραματίζεται σε ένα τρισδιάστατο, ισομετρικό περιβάλλον. Αυτά τα δύο στοιχεία ήταν υπεραρκετά για να αποκτήσει το Crusader μεγάλη φήμη.

Παρουσίαση: Νοέμβ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

DUKE NUKEM 3D

Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα DOOM clones.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV



Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.

Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

SIMULATION

AIR WARRIOR



Πετάξτε στους αιθέρες μέσα σε αεροπλάνα του Α' και Β' Παγκόσμιου Πολέμου, έχοντας ανθρώπους για αντίπαλους. Ενα ακόμα multi-user game της CompuLink που άφησε εποχή.

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** -

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.

Παρουσίαση: Νοέμβ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

PREMIER MANAGER 3



Τα manager simulations ήταν πάντοτε παιχνίδια με φανατικό κοινό. Η τρίτη συνέχεια του Premier Manager ήταν και η πληρέστερη, έχοντας επιδείξει μεγάλο πλήθος από ποδοσφαιρικές αλλά και διοικητικές λεπτομέρειες.

Παρουσίαση: Φεβρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

NASCAR RACING

Θεαματικοί αγώνες με γρήγορα αγωνιστικά αυτοκίνητα που, εκτός από την υψηλή ταχύτητα και τα πολύ καλά γραφικά, σας δίνουν και μια ευκαιρία να βγάλετε το άχτι σας, επιτυγχάνοντας εντυπωσιακά τρακαρίσματα!

Παρουσίαση: Μάρτ. '95 **Βαθμολογία:** 91%

NBA LIVE 95



Ενα ακόμη τρομερό sport game που έκανε τους φίλους του μπάσκετ να σπεύσουν να το αγοράσουν. Ο πρώτος διδάξας για τα σύγχρονα παιχνίδια basketball. Καρφώματα και καλάθια από τους μάγους του NBA.

Παρουσίαση: Μάιος '95 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.

Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.

Παρουσίαση: Νοέμβ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FIFA SOCCER '96



Το καλύτερο "ποδοσφαιράκι" των PCs από άποψη δράσης. Με τα τρισδιάστατα γραφικά του και τις τεχνικές virtual stadium, το FIFA SOCCER '96 απέκτησε φανατικούς οπαδούς. Από τα παιχνίδια που τίθενται ως standard.

Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%



TOP GUN

Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.

Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

LONGBOW AH-64D

Από τα καλύτερα helicopter simulations, απαιτεί μεγάλη επεξεργαστική ισχύ αλλά θα ανταμείψει με τον πλούτο των λεπτομερειών του όποιον τη διαθέτει. Γραφικά που ξεπερνούν το μέσο όρο.

Παρουσίαση: Ιούλ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

CIVILIZATION

Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

SYNDICATE

Ενας μοναδικός συνδυασμός δράσης και στρατηγικής ήταν το Syndicate που είχε και ένα από τα πλέον "γκρίζα" σενάρια για computer game. Αναλαμβάνετε την οργάνωση

Το πάνθεον... των games

ενός συνδικάτου εγκλήματος σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 87%

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE



Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική γιγάντωσή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

SIM CITY 2000



Αν είχατε ποτέ τη φιλοδοξία να γίνεται δήμαρχος, αυτή είναι η μεγαλύτερη (και αποτελεσματικότερη) ευκαιρία σας. Οργανώστε μια πόλη με όλες τις λεπτομέρειές της, σε ένα παιχνίδι που απαιτεί πολεοδομικές και οργανωτικές ικανότητες.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

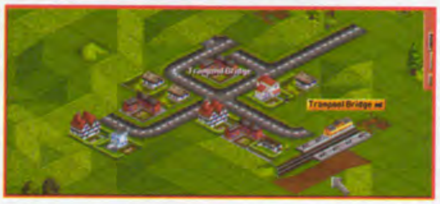
Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: Οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

THEME PARK



Η διαχείριση ενός πάρκου ίσως και να φανταζε βαρετή υπόθεση μέχρι τη δημιουργία του Theme Park. Χαριτωμένα γραφικά, μεγάλο στρατηγικό βάθος και απαιτητικές οικονομικές προκλήσεις συνέθεσαν ένα πραγματικό αριστούργημα.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

TRANSPORT TYCOON



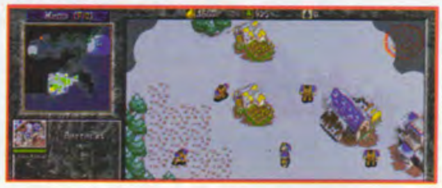
Ολα τα μεταφορικά μέσα στη διάθεσή σας! Δημιουργήστε ένα μεταφορικό δίκτυο τόσο πυκνό, που να ζαλίζεστε από την κίνηση. Γραφικά και χειρισμός που αγγίζουν το τέλειο σε ένα έντονα ανταγωνιστικό παιχνίδι.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER



Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2



Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CAESAR 2



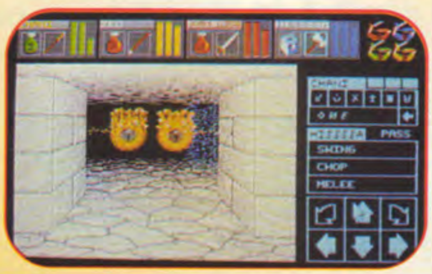
Αν και το πρώτο μέρος ήταν ένα απλό, δισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής, η δεύτερη συνέχειά του υπήρξε ριζικά διαφορετική. Υπερασπίστε τις τύχες των ρωμαϊκών επαρχιών σε ένα τρισδιάστατο, εξαιρετικά σχεδιασμένο σκηνικό.
Παρουσίαση: Ιούν. '96 **Βαθμολογία:** 92%

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Η ανακάλυψη και κατάκτηση του Νέου Κόσμου γίνεται υπόθεσή σας σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης με πολλά επίπεδα zoom και εξαιρετικό gameplay.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

OLD TREASURES

Διαμάντια που δεν έχασαν τη λάμψη τους



DUNGEON MASTER

Το παιχνίδι που εισήγαγε πολλούς από εμάς στα RPGs και μας έκανε φανατικούς οπαδούς τους. Για τα σημερινά δεδομένα, δεν έλεγε και πολλά. Δεν διέθετε automapping, δεν είχε εντυπωσιακά γραφικά και κίνηση, ενώ το σκηνικό περιοριζόταν σε τοίχους και μόνο τοίχους. Ηταν όμως το πρώτο της κατηγορίας του με τόσο φιλικό,user interface, επέβαλε την προοπτική πρώτου προσώπου, έδινε μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια (ο αντίπαλος πέθαινε ακόμα και με το κλείσιμο μιας καγκελόπορτας επάνω του), διέθετε μεγάλη ποικιλία αντικειμένων, ένα πρωτότυπο σύστημα μαγείας και, το κυριότερο, πολλούς και δύσκολους στην επίλυση γρίφους. Ηταν από τα παιχνίδια που δεν ησύχαζες αν δεν το τέλειωνες, διαδικασία που χρειαζόταν πολλές μέρες (και νύχτες) για να επιτευχθεί. Αναμφίβολα κερδίζει τον τίτλο ενός από τα πλέον πρωτότυπα, δημοφιλή και πολυπαιγμένα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν ποτέ.

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM — ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο................ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................



AutoCAD 13

Ο πληρέστερος οδηγός για να γνωρίσετε σε βάθος αυτό το πολύπλευρο και δυναμικό πρόγραμμα. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
	ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ	
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS Σελίδες 350	4.300
	WINDOWS	
Β1.	WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 198	3.100
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 448	5.200
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 Σελίδες 736	8.800
	DOS	
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 192	3.100
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 314	4.300
	WORD PROCESSORS	
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 Σελίδες 462	5.200
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 Σελίδες 576	6.200
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 300	4.300
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 318	3.400
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 Σελίδες 216	3.100
	GRAPHICS & CAD	
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 Σελίδες 600	7.900
Ε3.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 226	4.600
Ε4.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Ε5.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 344	3.600
Ε6.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 Σελίδες 356	5.900
Ε7.	AUTOCAD 13 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 264	3.200
Ε8.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 226	5.200
Ε9.	PHOTOSHOP 3 Σελίδες 244	5.200
Ε10.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 750	9.300
Ε11.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 334	3.600
Ε12.	AUTOCAD 13 Σελίδες 448	5.800
	SPREADSHEETS	
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 Σελίδες 256	3.900
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 580	7.400
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 378	4.300
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 184	3.100
	DATABASES	
Η1.	CLIPPER 5.2 Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL Σελίδες 226	4.600
Η3.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 386	5.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS Σελίδες 332	4.800
	DTP	
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH Σελίδες 288	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 Σελίδες 300	5.100
	ON-LINE ΚΑΙ INTERNET	
Ι1.	WEB.GUIDE Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY Σελίδες 520	9.300

B U S I N E S S

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
	MARKETING & P.R	
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ Σελίδες 256	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 104	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 108	2.400
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 234	3.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 222	3.200
	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ	
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ Σελίδες 384	8.000
	ΠΩΛΗΣΕΙΣ	
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 120	2.500
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 280	3.600
	MANAGEMENT	
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 100	2.400



Web.guide

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

- **I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 2.700 — *Σελίδες 112*
- **I4. NETSCAPE NAVIGATOR** 2.700 — *Σελίδες 112*
- **I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — *Σελίδες 640*
- **I6. INTERNET P. G.** 3.100 — *Σελίδες 384*
- **I7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.300 — *Σελίδες 340*
- **I8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.200 — *Σελίδες 160*
- **I9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.100 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*
- **I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.100 — *Σελίδες 224*
- **I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 2.700 — *Σελίδες 136*
- **I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 2.700 — *Σελίδες 152*
- **I13. GRAPHICAL CLIENTS** 2.700 — *Σελίδες 136*
- **I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.100 — *Σελίδες 120*
- **I15. WWW BROWSERS** 2.700 — *Σελίδες 156*
- **I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 2.700 — *Σελίδες 122*
- **I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 2.700 — *Σελίδες 106*
- **I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.300 — *Σελίδες 152*
- **I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 2.700 — *Σελίδες 112*
- **I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 2.700 — *Σελίδες 120*
- **I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 2.700 — *Σελίδες 144*
- **I22. INTERNET EXPLORER** 2.700 — *Σελίδες 112*

MULTIMEDIA

- **K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.200 — *Σελίδες 396*
- **K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.100 — *Σελίδες 248*
- **K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.000 — *Σελίδες 176*
- **K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 4.900 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*

ΔΙΚΤΥΑ

- **A1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — *Σελίδες 324*
- **A2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** 5.100 — *Σελίδες 364*
- **A3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.000 — *Σελίδες 158*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC** 47.900 — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*
- **M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — *Σελίδες 846*
- **M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 5.800 — *Σελίδες 412*
- **M4. COBOL ANSI 85** 5.800 — *Σελίδες 512*
- **M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 4.600 — *Σελίδες 214*
- **M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 5.600 — *Σελίδες 360*
- **M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — *Σελίδες 350*

UNIX

- **N1. UNIX** 7.400 — *Σελίδες 808*
- **N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.500 — *Σελίδες 120*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **O1. MICROSOFT OFFICE 97** 5.200 — *Σελίδες 408*
- **O2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 4.600 — *Σελίδες 312*
- **O3. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — *Σελίδες 364*
- **O4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — *Σελίδες 278*
- **O5. NORTON UTILITIES** 2.800 — *Σελίδες 412*
- **O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.500 — *Σελίδες 530*
- **O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 2.600 — *Σελίδες 182*
- **O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 3.800 — *Σελίδες 204*
- **O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.100 — *Σελίδες 232*
- **O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 2.900 — *Σελίδες 188*
- **O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ** 3.600 — *Σελίδες 260*
- **O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — *Σελίδες 432*

B U S I N E S S

- **T7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.500 — Σελίδες 224
- **T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.400 — Σελίδες 96
- **T9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.400 — Σελίδες 100
- **T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.200 — Σελίδες 112
- **T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.400 — Σελίδες 102
- **T12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — *Σελίδες 256*
- **T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.400 — *Σελίδες 96*
- **T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400 — *Σελίδες 88*
- **T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.500 — *Σελίδες 216*
- **T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.500 — *Σελίδες 150*
- **T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.400 — *Σελίδες 100*
- **T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.500 — *Σελίδες 96*
- **T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400 — *Σελίδες 112*
- **T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — *Σελίδες 288*
- **T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.400 — *Σελίδες 98*
- **T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.500 — *Σελίδες 136*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — *Σελίδες 424*

Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — *Σελίδες 212*
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — *Σελίδες 928*
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — *Σελίδες 358*
- **Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — *Σελίδες 360*

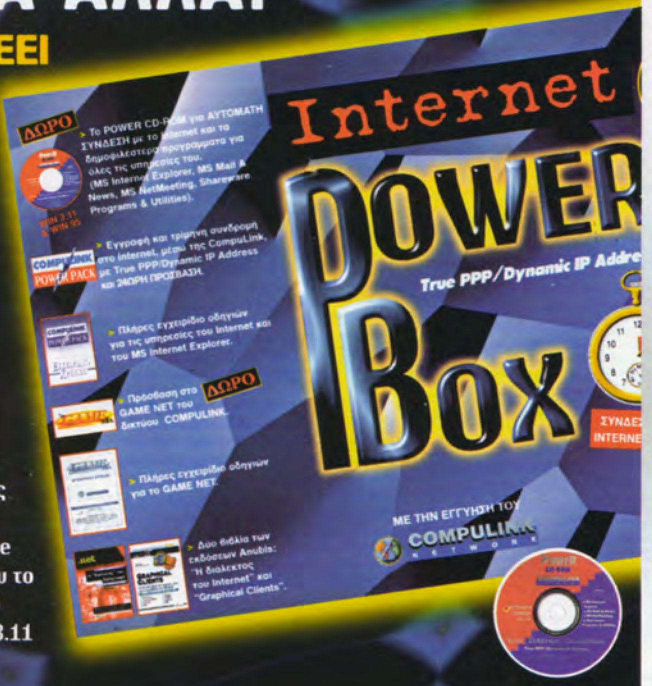
ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!

...ΣΑΣ ΣΥΝΔΕΕΙ ΜΕ ΤΟ INTERNET ΣΕ 10΄!!!



Αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!



39.000 δρχ.

ΠΑΡΕΧΕΙ > 3μηνη συνδρομή στο Internet, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών. > Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net. > Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients"). > Ενα mouse pad έκπληξη. > Ολα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet.

S O F T W A R E

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S7.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S8.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	39.000
S9.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	89.000
S10.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	9.000
S11.	**GAIA DELUXE CD-ROM**	12.000
S12.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD	9.000
S13.	**Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ** Διατίθεται σε CD	9.000
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	19.800
PBOX	**POWER BOX**	39.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.............. ΤΗΛ.:..............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:........................ Δ.Ο.Υ.:..............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.



Με τους σημερινούς ρυθμούς εξέλιξης στις τηλεπικοινωνίες σίγουρα διστάζετε πριν την αγορά ενός modem. Η Apache σας λύνει το δίλλημα με τον πιο ευέλικτο τρόπο: αγοράστε σήμερα ένα καταξιωμένο fax modem Apache και αναβαθμίστε το εύκολα (και μέσω Internet) στα 56 kbps ! Και επειδή στο δίκτυο τα νούμερα μετράνε, εκτός από την εκπληκτική ταχύτητα τα modem Apache είναι 100% Hayes & US Robotics compatible, 100% Windows plug and play (κατ'επιλογή) και διαθέσιμα σε εσωτερικά ή εξωτερικά μοντέλα.
Made in USA
PROGRAMMABLE to 56 HARDWARE READY
Αναβαθμίστε το modem σας στα 56 kbps
Contact Data Base
E-Mail
Voice Mail
Internet
PC Telephony
Voice & Data
Fax Broadcasting
Video Conferencing
CIRRUS LOGIC
X2 STANDARD
Upgradable to 56kbps Via:
ITU STANDARD
Upgradable to 56kbps Via:
CYBERPOWER!™
Apache™
Για περισσότερες πληροφορίες για τα modem Apache ή/και λύσεις video conferencing ή δικτύων επικοινωνήστε μαζί μας:
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: Τροίας 58, Βριλήσσια, 152 35, Τηλ: 01/ 61 33 000-300, Fax: 61 33 301
Β.ΕΛΛΑΔΑ: Καρατάσου 7, Βαρδάρη 546 26, Τηλ: 031/ 551 944-929, Fax: 031/543 957
Αμυ αε